S-COMBOY · S-ALADDIN · 3DO · SATURN · PS · NEO GEO · PC-FX · JAGUAR

게임 명인이 선택한 신세대 게임전문지

GAME CHAMP

신세대 게임챔프®

1995 4

NEXT GENERATION GAME MAGAZINE

기사특약

값 4,500원

「아랑전설3」화려한 등장!!



특보

① 신캐릭터 추가된「아랑전설3」등장
② 게임 스타일 대폭 변신「스타폭스2」
③「다크스토커즈2」의 신캐릭터 전격 공개
④「드래곤퀘스트 Ⅵ」의 캐릭터 직업 철저연구

긴급속보

① 초강력 캐릭터 합체기 작열「크로노트리거」
② SFC로 화려한 데뷔「데어 랑그리사」
③ 아머드워리어즈 2탄「사이버보츠」5월 발매 결정
④ 너클스가 소닉을 제압한다「카오틱스」

집중공략

「프론트미션」,「샤이닝포스」,「리스타 더 슈팅스타」

특별부록

「드래곤퀘스트 Ⅵ」,「아랑전설3」대형 브로마이드 전원증정

별책부록

IBM PC 특급정보지「게임파워」

9 771227 717002 04
ISSN 1227-7177

★ 국내에서 가장 빠른 온라인 게임전자 잡지 PC통신「천리안GO CHAMP」★



삼성 게임소프트웨어
16비트 슈퍼알라딘보이용
국내 게임산업을 위해 불법제품은
(복제품, 밀수품) 사지도 팔지도 맙시다.
Ristar™
the shooting star
리스타 더 슈팅 스타
제작사:세가
용량:16메가
발매일:2월 16일
◆동시발매 소프트
가까운 삼성 게임프라자에
문의하시면 가장 빨리
「리스타」를 만나실 수
있습니다.
리스타의 스타일은 그 누구도
흉내낼 수 없을 정도로 '엄청나다!'
무서운 프로라 행성도 거뜬히,,
어둠의 숲도 아랑곳하지 않고,
악덕 상어도 전혀 무섭지 않아야 리스타지…
리스타는 못말려!
©1995 SEGA
■총판매원:(주)하이콤 TEL:795-5765
구입문의:삼성 홈 게임기 총판점, 전국 삼성 게임 프라자, 전국 유명 백화점, 전국 삼성 가전 대리점 및 컴퓨터 전문점
기술의 힘으로 세계와 겨루는
SAMSUNG
삼성전자

게임 · 게임기의 모든 것

삼성게임프라자

최상의 제품을 가장 싸고 빠르게

삼성게임프라자 체인점 모집

체인점 본사와 전국 지역 소매점과 직접 연결되어 본사의 상품정보, 운영방법등을 신속하게 지원받는 국내 게임유통 최초의 선진화된 프렌차이즈 전문점입니다.

문의처 : 하이콤 (주) 하이콤 삼성게임프라자 사업부 (02) 795-5765



Ⓒ SEGA

꿈과모험의 세계 삼성게임 프라자가 여러분을 기다리고 있어요.

게임박사님들 모두 나를



용산점 717-7140~1 (선인상가 21동1층)

흑석점 813-7577

대치점 565-2252

구리점 (0346) 555-7939

용산1호점 714-4556

개포점 3461-2315

신림점 888-3960

소공동점(롯데)

잠실점(롯데월드)

남대문점(신세계)

가양발산점 690-7264

삼선교점 745-3837

창동점 994-1467

송파점 420-6792

경기원당 (0344)966-8

용산2호점 3272-3838, 9

행당동점 299-7158

갈현동점 384-8113

영등포점(롯데)

청량리점(롯데)

영등포점(신세계)

오목점 645-9313

마포점 3272-9957

사당점 594-6172

분당서현점 (0342) 701-4949 (우성종합상가 C동 1층)

인천송내 (032) 321-90

용산3호점 3272-4085

명일점 488-8604

천호리빙점 474-1945

잠실점(롯데)

미아점(신세계)

목동점 645-8205

거마점 401-1510

상도점 824-6275, 6

중계점 937-2272

분당피크타운점 (0342) 711-3595, 6

인천효성동 (032) 321-90



최첨단 가상체험관 - 어뮤즈 21
전자랜드 신관 6층에 자리한 어뮤즈 21은 국내최초의
최첨단 21세기 어뮤즈센터로 고객이 직접 주인공이
되어 가상체험을 하는 새로운 레포츠와 환상체험시설입니다.

지적모험과 환상체험의 세계,



가자, 환상의 가상현실세계로 - TIME MACHINE관

서기 2050년 지구의 미래도시 서울을 배경으로 참가자가 직접 정의의 사자 로보캅으로 변신하여 숨막히는 긴장과 스릴속에 사방에서 엄습해 오는 위험과 싸우거나, 직접 우주조종사가 되어 우주선을 타고 21세기 우주여행을 마음껏 해볼 수 있는 가상현실체험관입니다.



국내 유일의 실내 레이저볼 스포츠 - LASER BALL관

첨단 레이저장비를 착용한 뒤 미래와 밀림도시의 2개팀으로 나뉘어 축구처럼 상대편 골대에 골을 넣는 시합이며, 컴퓨터가 연출한 환상적인 시스템으로 일촉즉발의 스릴과 긴박감체험은 물론 단시간에 체력증진효과까지 높일 수 있는 첨단스포츠. 시합후에는 컴퓨터로 출력되는 성적비교로 친구 또는 연인과 함께 한판 승부를 겨뤄볼 수도 있습니다.

〔**전자랜드 어뮤즈 21 이용안내** / 문의처 : 02-3272-5589〕 ⊙운영시간 : 오전 11시 - 오후 9시 / ⊙입장료 : TIME MACHINE 및 LASE BALL관 성인 : 3,000원, 학생 : 2,000원 (1회 체험시) / ⊙교통편 : 지하철을 이용하시면 편리합니다. (1호선 용산역, 4호선 신용산역 하차)

부산 게임문화의 자존심

부산 홈 게임프라자





◈ 홈게임의 장점은 여기에 있다!

◆모든 게임기 및 주변기기를 완벽하게 구비 하여 고객만족을 최우선으로 시행하고 있습니다.
◆철저한 A/S로 고객의 불편한 문제점을 100% 해결해 드리겠습니다.
◆백화점에서만 볼 수 있는 초현대식 디스플레이로 쉽게 원하는 소프트웨어 및 하드 웨어를 볼 수 있습니다.
◆각종 PC게임(공게임디스켓) 및 신종게임을 빠르게 구비하여 소비자에게 좀더 많은 서비스를 제공하겠습니다.
◆중고게임기를 고가로 매입하여 저가로 판매, 게임유저들에게 만족감을 드리겠습니 다.
◆부산게임의 자존심을 지키는 홈게임프라자는 도매전문점입니다. OPEN을 원하시는 분은 연락 주십시요. 친절하게 모든 것을 알려드리려고 경영의 노하우도 제공하겠 습니다.

범일동
홈게임프라자 약도





■주소:부산시 동구 범일 2동 611번지
■TEL:(051)645-2158~9
■FAX:647-1778



AIR FRANCE
에러는 없다!
한치의 에러도 용납될 수 없는
對테러 특공대, 그 완벽함은
SKC 플로피디스크와 같습니다.
에러율 0%를 실현하는 SKC가
그 품질에 대한 자신감으로
획기적인 고객서비스를 실시합니다.
SKC 플로피디스크 –
10배 보상제도
만약 SKC브랜드제품에 제조상의 문제가
있다면 10배로 보상해 드리겠습니다.
고객만족 서비스
1. 데이타 복원 서비스
(타사제품 포함)
2. 에러 원인 분석 서비스
(타사제품 포함)
3. F/D상식책자 무료제공
*서비스 문의처 : 클로버서비스 080-023-6263
● 실시기간 : '95년 1월 1일～12월 31일
● 10배 보상제도는 플로피디스크에 한정되며 저장된 Data에 대해서는 보상하지 않습니다.
● 3.5″ 플로피디스크는 모두 Pre-Format 되어 있습니다.
SKC
영상·음향·메모리의 종합메이커
주식회사 SKC
서울특별시 중구 을지로2가 199-15
SKC빌딩 전화 (02) 756-5151, 6161
SUNKYONG 鮮京그룹



■ SKC 소프트랜드 전국대리점

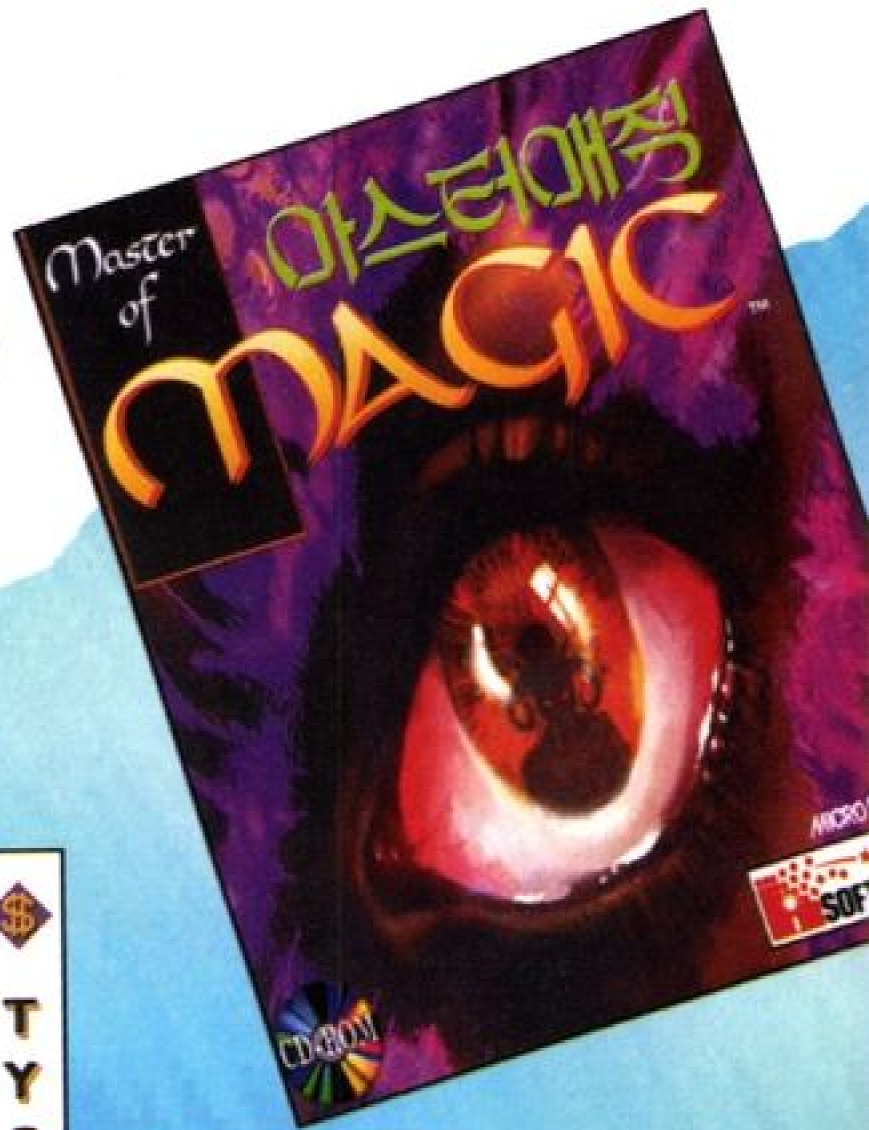
■ **서울**/소프트타운:(02)581-7500, 멀티테크:703-4658, 게임랜드:712-3682,소프트라인:718-0550, 대한컴퓨터:562-4483,비엔티:719-1445, 영컴플라자:442-7240, 명문소프트:267-2269, 아이콤:416-9459, 태경테크:711-5661아프로만:706-9691,소프네트:707-0507,대영컴퓨터랜드:837-1902 ■**인천**/ 선인컴퓨터:(032)882-2404 ■**대전**/ 소프트마당:(042)527-7722 ■**광주**/ 소프트랜드:(062)228-2310 ■**포항**/ 아이맥스시스템:(0562)75-8018



NCAA농구 2

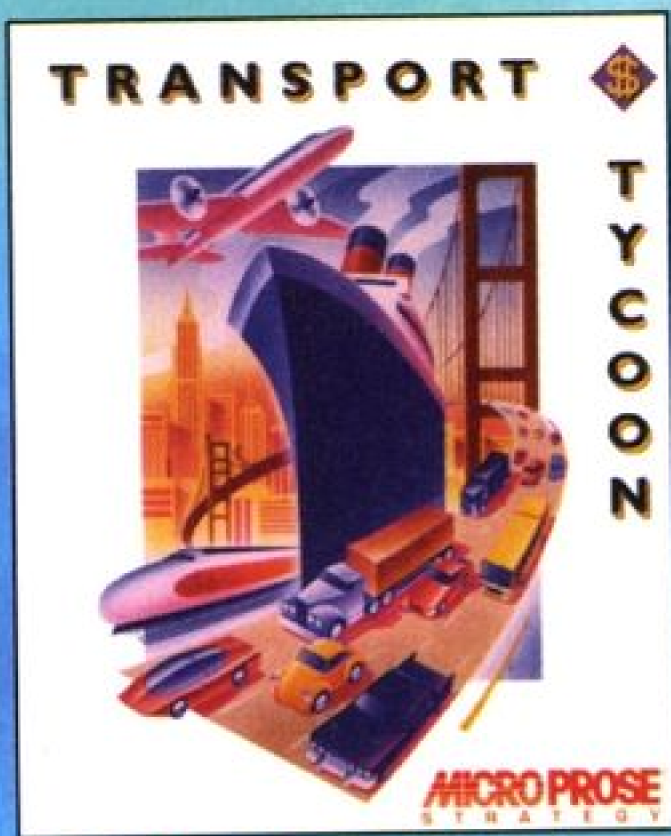
스포츠 게임의 결정판!
현장감 100%의 농구 경기를
즐긴다!

전투 비행 시뮬레이션을 능가하는
화려한 3D그래픽,
VoxFX multi-layer sound엔진으로
디지타이즈된 박진감 넘치는
현장효과와 생생한 음성! 농구계의
새로운 역사를 창조할 당신만의
드림팀을 만들어 보자!



식민지 건설

이제, 당신은 신대륙을 개척하고
식민지를 건설하는 탐험가! 위험과 이익,
무한한 가능성이 공존하는 세계를
용기와 지혜로 정복해가는
새로운 전략 시뮬레이션 게임.



마스터 매직

'Master Of Orion'의 제작팀이 탄생시킨
진정한 정복과 모험의 스토리 어드벤쳐!
도시에 닥친 죽음의 그림자를 다양한
마법과 용기로 물리쳐 나가라!
전략 게임과 환타지 어드벤쳐가 혼합된
최초의 PC게임.



트랜스포트 타이쿤

운송회사의 이익 극대화를 위해
운송로 개척과 원활한 물자전달로
도시와 산업을 발전시켜야 한다.
자본주의 사회의 치열한 경쟁에
도전하는 최초의 경영 시뮬레이션 게임.
심시티 2000을 능가하는 재미가 가득하다!



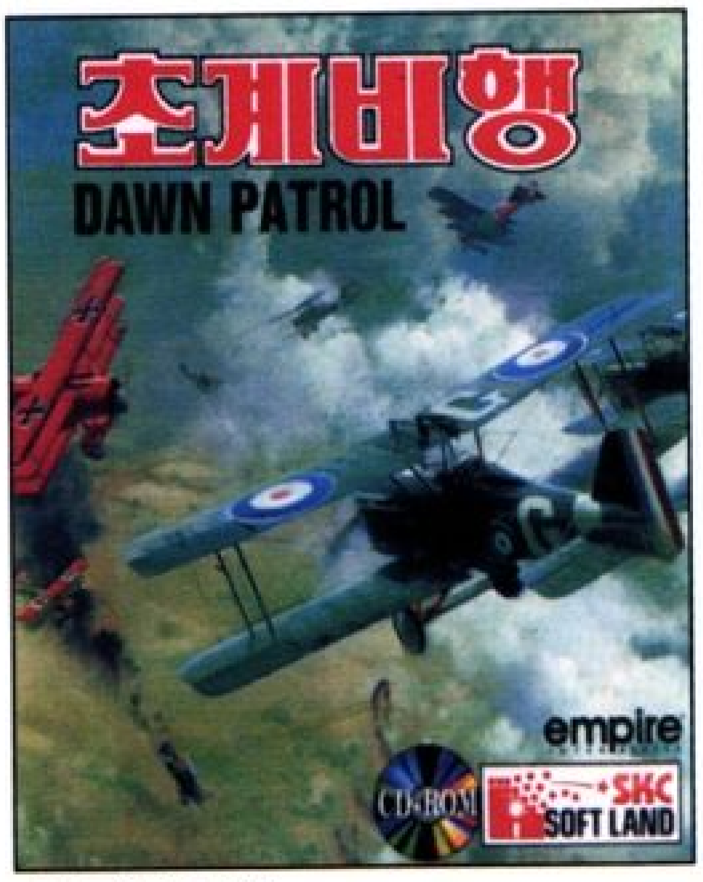
소비자 상담은 크로바전화 (수신자부담) 080-023-6161을 이용해주세요.

■ **부산**/ OK컴퓨터:(051)255-7257, 우정컴퓨터:(051)803-5386 ■ **마산**/ 한길컴퓨터:(0551)41-5555, 데이타라인:(0551)45-3228 ■ **구미**/ 금오컴퓨터:(0546)52-6866 ■ **전주**/ 전주컴퓨터백화점:(0652)88-7100, ■ **대구**/ 매일소프트랜드:(053)423-5489, 게임랜드:(053)421-5234 ■ **제주**/ 마이크로랜드(064)55-2480 ■ **SKC플라자** 강남지점:540-7240, 용산지점:713-6652, 대학로지점:747-7133, 신촌지점:323-7133, 부산지점:(051)818-0103

영상 · 음향 · 메모리의 종합메이커
주식회사SKC
서울특별시 중구 을지로 2가 199-15
SKC빌딩전화:756-5151,6161


SKC 게임소프트
퍼스트퀸4
FIRST QUEEN 4
다양해진 캐릭터, 2부대의
다이나믹한 전투화면,
클라스의 변화가 명령으로
가능해진 시스템 파워의집대성!
변경 가능한 파라미터
윈도우의 조작과
실감나는 그래픽 화면의
환상적 전투 시뮬레이션.
심타운
(SIM TOWN)
뛰어난 지혜와 판단력으로
당신만의 이상적인
도시를 창조해 보자.
건물 건설, 식량 경작,
사람들의 선택까지-.
당신은 심 타운의
신선한 매력에
감탄할 것이다.
SIM town
NEW
F-14 TOMCAT 미션
한반도와 인도양 상공.
세계 최고의 탑건은 바로 당신!
새로운 임무 속에서 최신예
전투기 톰캣의 스릴과 환희를
즐겨보자! F-14 TOMCAT을
가진 분만이 경험할 수 있는
최고의 비행 시뮬레이션 게임.
F-14 TOMCAT
미션
SCENARIO
MICRO PROSE
SOFT LAND
파이터 윙
(FIGHTER WING) 〈F/D〉
16인 까지 참가할 수 있는
환상의 공중전!
실감나는 지형
재현은 물론,
스릴 넘치는 수많은
전투임무에 도전해 보자!
뭘 소프트사의 3차원
엔진을 사용한 최신
비행 시뮬레이션 게임.
파이트·윙
Merit Software
SOFT LAND
KCT
KSK



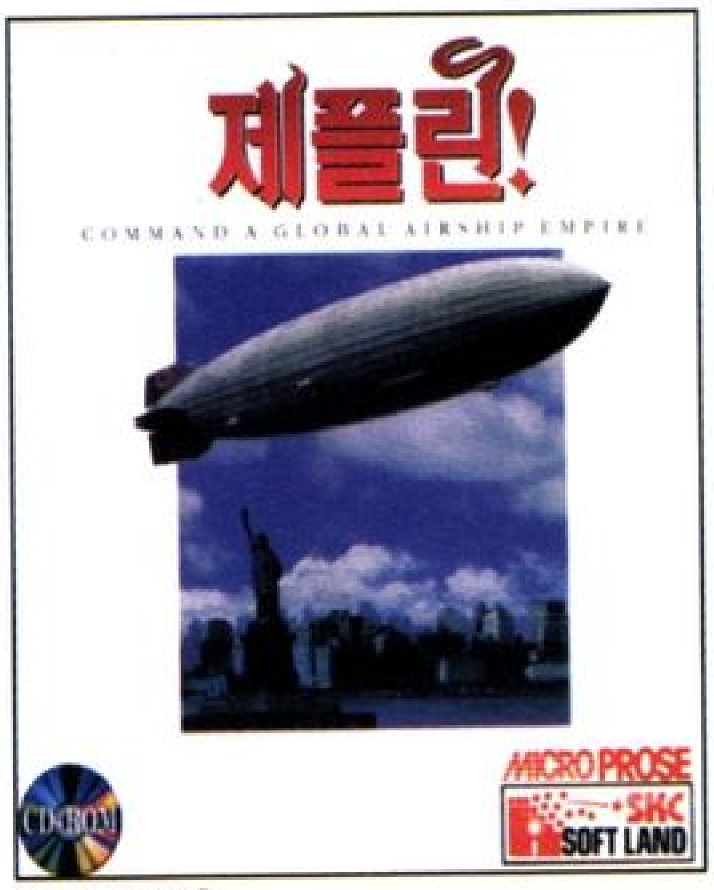


초계비행

(DAWN PATROL)

유럽을 사로잡은
인기 CD-ROM게임!

1차 세계대전의 치열한 공중전!
죽음을 건 스릴 넘치는 전투비행에서 당신은
뛰어난 용기와 전술판단으로
하늘의 지배자가 된다!



제플린

새로운 항공제국을 건설하라!

대서양 횡단이 시작되는 개척의 시대,
하늘위의 황금항로를 찾는 위대한 모험이
시작된다. 뛰어난 비행선 기술과 수송항로
개발로 세계적인 속도와 고도의 기록을
세워보자! 역사에 바탕을 둔 기업 경영
시뮬레이션 게임.

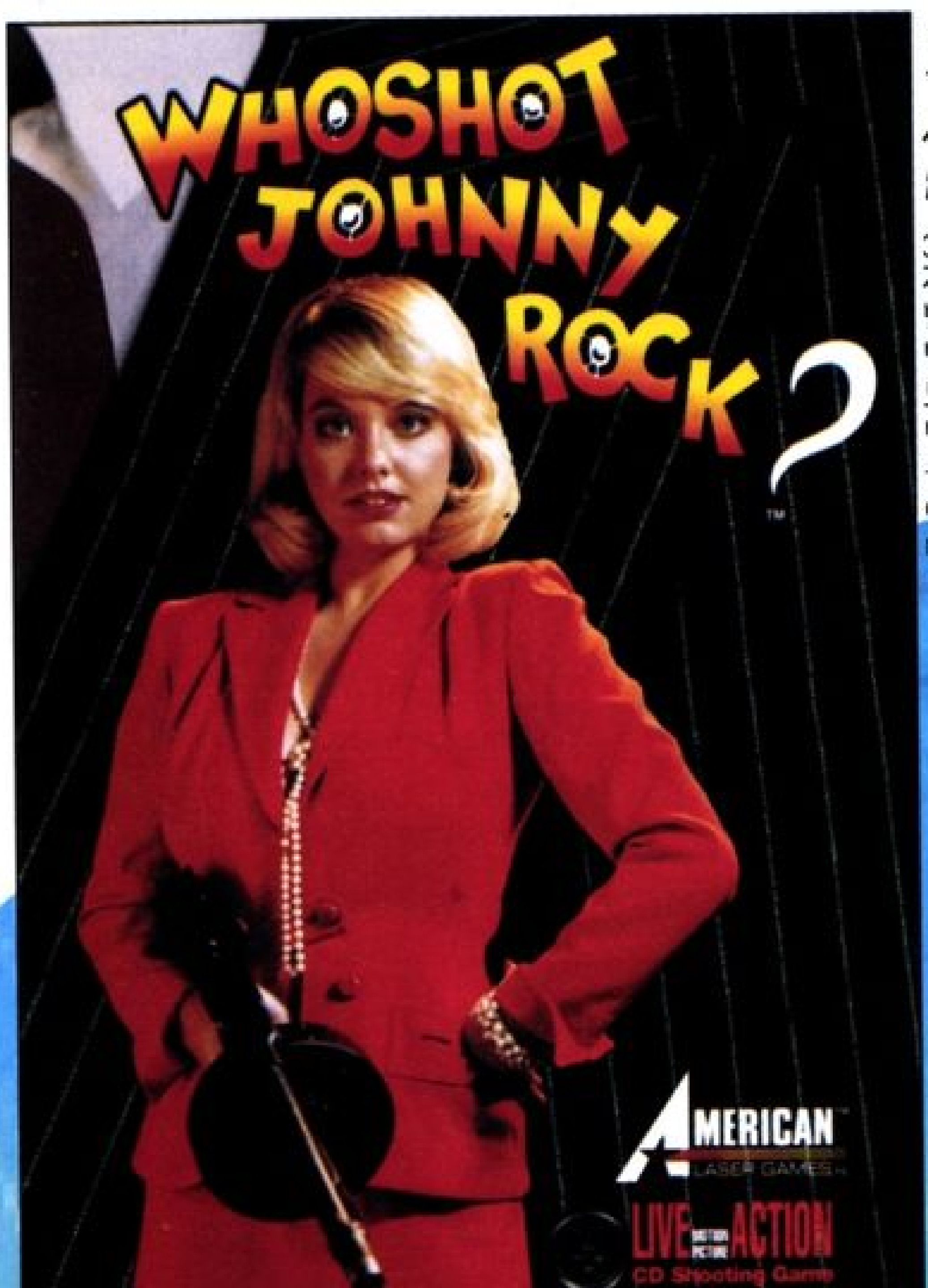


피& 기티

바발리 아저씨와 귀여운 새미를 찾아 주세요.
어디로 가야 할까요? 친구와 함께
도전할 수 있는 본격 미스터리 액션 게임.

일루젼 블레이즈

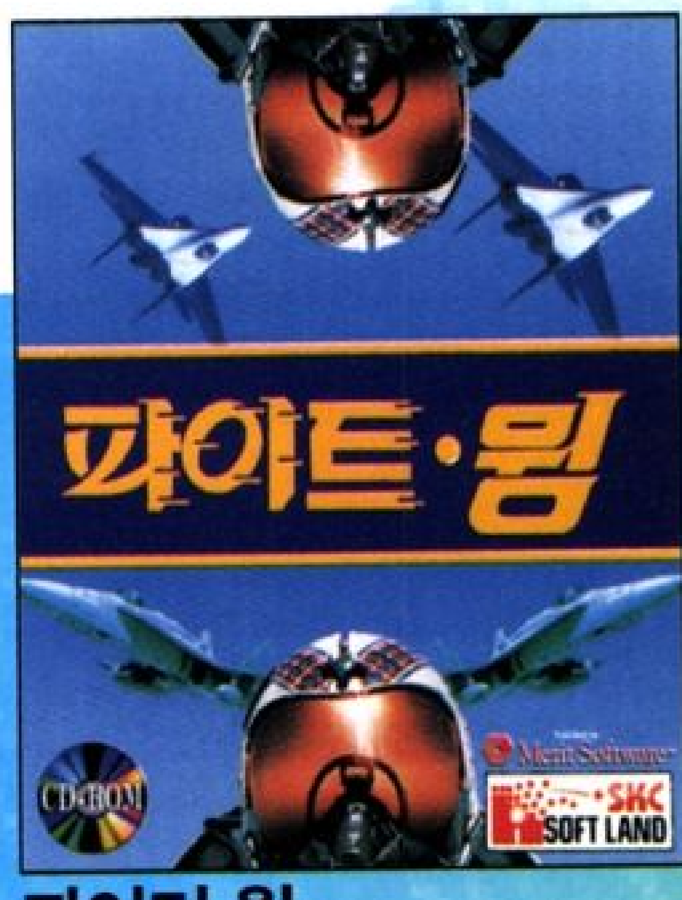
2023년, FS-1 ZERO 5 혹성에서 발생한 두 세력의 대립!
진정한 아군은 누구인가?
드라마틱한 스토리 전개와 환상적인 그래픽 화면의
최신 슈팅 게임.



저니 락

*세계 최고의
탐정이 되어보자!*

30년대의 대중가수
저니 락을 죽인
범인을 찾아라!
범죄들이 가득한
도시를 돌아다니며
범인에 대한 실마리를
풀어가는 액션
아케이드 게임.
다양한 액션 선택과
1혹은2인 플레이 가능.



파이터 윙

(FIGHTER WING)

최고의 전투비행을 만끽한다!

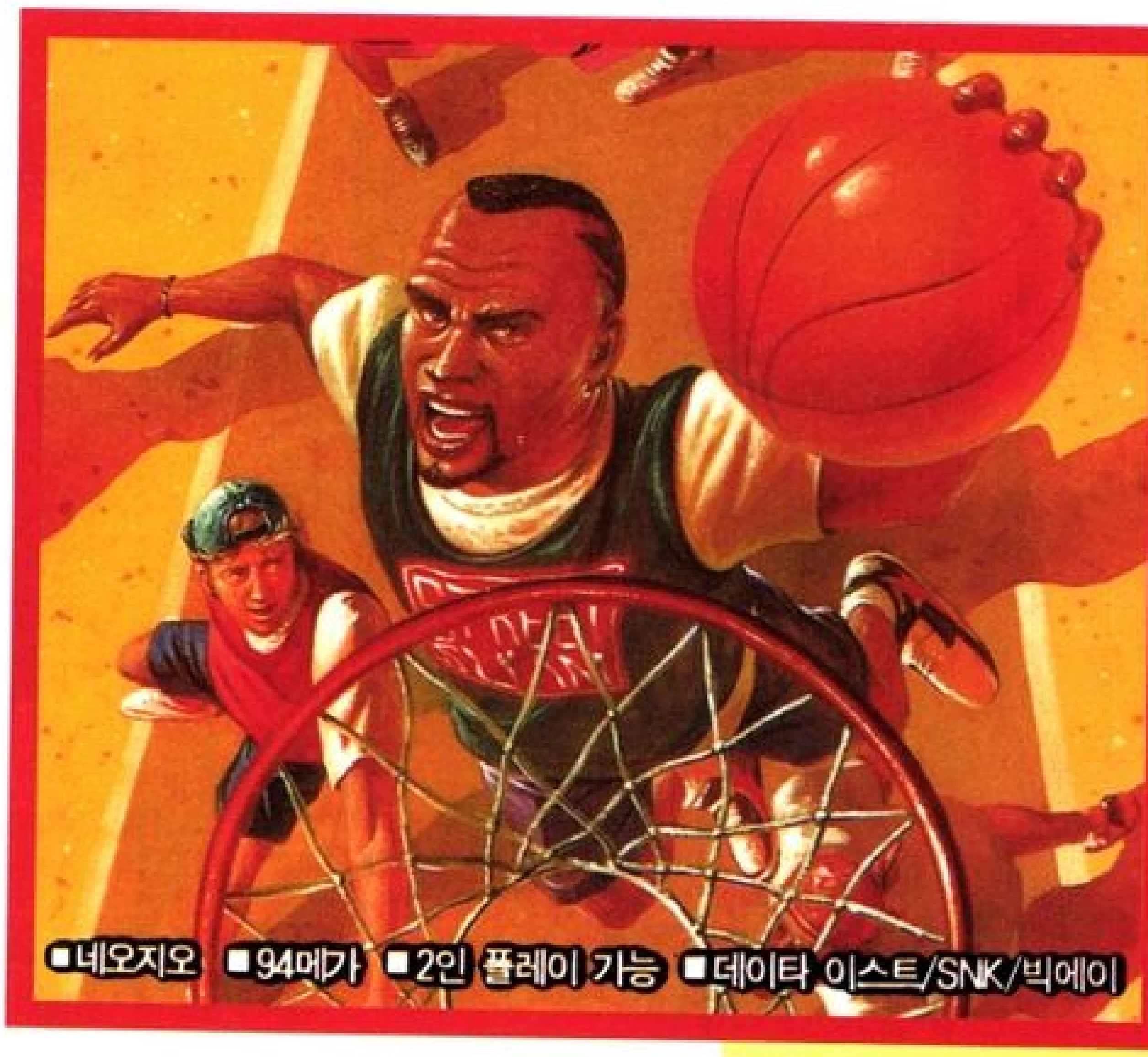
16인 까지 참가할 수 있는
최신 비행 시뮬레이션 게임.
실감나는 지형재현과
고도의 수많은 전투임무,
젬 소프트사의 3차원 엔진은
스릴 넘치는 전투비행을
경험하게 해준다!

길거리 농구 [스트리트 후프]

'빅에이가 드리는 또하나의 빅 타이틀'

초박력, 초스피드의 농구게임! 마이클 조단도
샤킬 오닐도 부럽지 않다.
슈퍼 슛으로 농구대가 부서질 정도로 슬램덩크를
내려 꽂아라!!
3 ON 3의 진수를 철저히 느끼는 「스트리트 후프」.
이제 여러분의 선택만이 남았습니다!

* 일요일도 영업합니다.
빅에이가 부담하는 문의전화는 전국 어디에서나
080-021-4555



네오지오 전국 취급점

서울(주)빅에이 238-7941~3
잠실점 420-9783
안양 산본점 (0343)94-6758
용산상가 719-7156, 702-7091
부산(주)빅에이 868-4594~5

제1차 소년 소녀 가장돕기

(주)빅에이는 게임산업의 수익금 일부를 사회에
환원하고자 합니다.
불우한 환경속에서도 꿋꿋하게 내일을 설계하고 있는
청소년 여러분들에게 작으나마 보탬이 되고 싶습니다.
그 1차적 사업으로 소년, 소녀 가장돕기 사업을 펼칩니다.

1. **자격**:불의의 사고 및 재해로 인해 부모를 잃은 소년, 소녀
2. **지원내역**:월 10만원
3. **인원**:1차 10명
4. **연령제한**:만 20세 이하
5. **접수일자**:전화로 문의
6. **추천방법**:본사에서 교부하는 제출서류와 3인이상(주위사람, 가까운 친구, 친지 등 사정을 살핀 후 적당하다고 생각되는 사람)의 추천서를 첨부하여 본사로 제출하시기 바랍니다. ((주)빅에이 직원의 환경조사를 거친 후 결정)
7. **문의처**: (주)빅에이(전화:02-238-7941~3)

선발된 사람은 월10만원씩을 매월 지급받게 되며,
만18세가 되어 사회적 자립도가 생겼다고 판단되면
지원이 중단됩니다.
기타 자세한 사항은 본사로 전화문의 바랍니다.
여러분의 많은 추천과 사랑 바라겠습니다.

회원입회금 납부 은행 구좌번호

예금주 (주)빅에이

▶국민은행 347-25-0001-118 ▶우체국 012013-0068348-11
▶한일은행 089-103721-13-501 ▶농협 015-17-001296

NEO GEO Vic-A
주소:서울시 중구 신당 1동 300-6 한영 B/D 1층
TEL:238-7941~3 FAX:238-7940

NEO·GEO

킹 오브 화이터즈 94

SNK가 낳은 초호화 스타들의 집결장!!

충격적 시스템 3인 1조의 TBS(팀 배틀 시스템)가 여러분의 안방을 뜨겁게 달군다. 한국을 비롯한 8개국 24명이 총출연하는 네오지오용 킹 오브 파이터즈 94! 최후의 승리자는 바로 여러분이다!!



여러분이 바로 불법유통의 감시자!!

지난 12월 초부터 발매일만 손꼽아 기다린 「진 싸울아비 투혼(이하 진 투혼)」이 금년 1월 17일 드디어 그 모습을 드러냈습니다. 필증교부의 지연과 불법복제 밀수의 난무로 오랜 시련을 겪고 사회적 물의를 불러 일으켰던 진 싸울아비 투혼, 이 각고의 고통을 이겨내고 여러분 앞에 등장한 진 투혼은 전국의 많은 양심적인 업소와 진정 게임을 사랑하는 여러분의 노력이 아니었다면 세상의 빛을 볼 수 없었을 것입니다.

아직까지 단속이 이루어지지 못한 업소가 전국 곳곳에 산재해 있고 일시적인 눈가림으로 단속을 피하고 있는 업소가 상당수 남아 있어 선의의 피해는 여전 합니다.

이러한 현 상황에서 게임사업 환경을 개선시키기 위한 국가 차원의 보다 종합적이고 현실적인 보호 육성책이 필요함을 절실히 느낍니다. 그리고 무엇보다 게임을 사랑하고 아끼는 여러분의 도움이 더욱더 기다려 집니다. 우리주변에 아직도 산재해 있는 파렴치한 업소를 발견하면 망설이지 말고 불타는 정의심을 발휘해서 신고에 앞장 서 주시길 간곡히 부탁 드리며 불법 복제품 또는 밀수품을 적발 신고해 주시는 분에게는 단속 처리될 경우 CD시계를 기념품으로 보내드리겠습니다.

다시 한번 여러분의 많은 협조 부탁 드립니다.

감사합니다.



업소용 진 싸울아비 투혼 정품과 비품의 차이점(구별방법)

	정 품	비 품
데 모 화 면	진 싸울아비 투혼	사무라이 쇼다운 Ⅱ
피 색	흰색	붉은색, 녹색

(주)빅에이
전화제보:238-7941~3
수신자 부담 전화 서비스:080-021-4555

네오지오는 항상 유저의 입장에서 게임을 생각합니다!!

게임의 전통 HOKKY POKKY



한국프로야구



콘드라 더 하드코아

호키포키 직매장 탄생

◆전자랜드 신관광장 1층 52호
◆나진상가 15동 107호



호키포키 전국 체인점을 수시로
모집하고 있습니다.
전통과 신뢰를 바탕으로 친절하게 봉사하겠습니다.
TEL : 715-5828로 전화주시면
상담해 드리겠습니다.















새로운 탄생

반 포 점



TEL ; 594-6740

광 주 점



TEL : (062) 222-1821

21세기의 게임시장을 이끌어나갈 협력점을 모집합니다.

게임기, 팩 도매전문매장 (개업문의, 업자 상담환영)





빅 이벤트 행사

게임 21세기의 그동안의 고객의 성원에 감사하여 여러분에게 자그마한 행운잔치를 마련합니다.

◆게임 21세기를 이용하신 모든 구매 고객에게 5월 5일 어린이날 맞이 행운추첨권을 드립니다.

- ◆1명:새턴(차세대 게임기중 1대)
- ◆2명:16비트 게임기, 미니컴보이
- ◆3명:8비트 게임기
- ◆4명:조이패드

추첨일:5월 5일 게임 21세기 매장
당첨자 발표:게임챔프 7월호

전카드가맹점

LG · WINNERS · 비씨카드 · VISA

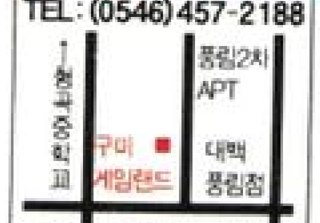
이달의 신종	사은품	통신판매전문점	취급품목
SFC:프론트 미션, 기동전사 건담 MD:리스타 오브더 슈팅스타 IBM :아머드 피스트 GB:마도이야기, 뿌요뿌요통 DUO:레슬 엔젤스, 레니 브라스터 M CD:더블 스위치, 대봉신전 3DO:유유백서, 슈퍼 스트리트 화이터 Ⅱ NEOGEO:길거리농구 NEO CD:진 싸울아비 투혼, 킹 오브 파이터즈 '94 PC-FX:리터 투 조크, 감격의 함대 32X:메탈헤드 PLAY STAION:보마 헌터 리임, 모터 툰 그랑프리 SATURN:에미트, 팬저 드래군	●50,000원 구매고객: 동물손목시계 증정 ●100,000원 이상 구매고객: 보온, 보냉물병 ●200,000원 이상구매고객: 미니게임기 증정 ●기타고객:노트증정	●신종게임 다량보유 ●각종 게임음악 TAPE판매 ●각종 게임만화 TAPE판매 ●중고 교환판매 전문점 ●회원제 운영	3DO, 새턴, 네오지오CD, 수퍼컴보이, 슈퍼알라딘보이, 듀오메가CD, 미니컴보이, 핸디겜보이, IBM-PC, PC-GT, 각종미니게임기, PC-FX, 플레이스테이션, 32X **중고매매장터** (EVENT) 1. 각종게임기, 팩 고가매입 2. 중고 저가판매 3. 위탁판매 및 게시판매실시

통신판매(예금주:장문석)

- ●국민은행:066-24-0346-429
- ●제일은행:402-20-137242
- ●신탁은행:36304-2482205
- ●조흥은행:952-04-024478
- ●농협:011-01-412358

*주일은 쉽니다
(항시 주차가능, 30분무료)

구 미 점
TEL:(0546)457-2188



게 임 2 1 세 기
TEL:653-8477~8



수 원 종 로 점
TEL:(0331)251-1617



수 원 권 선 점
TEL:(0331)33-9771



목 동 점
TEL:652-3898



대 구 상 인 점
TEL:(053)637-8520



대 구 칠 곡 점
TEL:(053)311-6982



상 계 점
TEL:933-4930

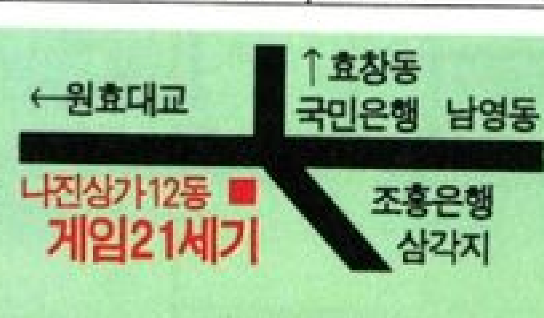


예 산 점
TEL:(0458)34-3631





본점: 서울시 용산구 한강로3가 2-8
나진상가 12동 4열 119호
TEL:717-0818~9 FAX:717-0819



■게임 21세기 제1매장:
서울시 강서구 등촌동 565-4호
TEL:653-8477~8

용산 전자상가에서 제일가는

중고 매입

물물교환

중고 판매

차세대 게임기를 물물교환으로 준비하세요.
가격파괴 개념의 가격
차세대 게임기도 실속있게, 저렴하게,
싸게 해드립니다.

중고 게임기 고가매입 믿고 찾아 오세요

도매업자 상담 저렴한 가격



통신판매(교환)

국민은행:015-01-0496-246
농 협:011-01-317824
(은행간 입금)
예금주:송용섭

신규업자 OPEN상담

중고 물물교환의 노하우를 알려드립니다.

게임본부
주소:서울 용산구 한강로2가 16-1 선인상가 21동 1021호
TEL:701-1667~8



게임유통 게임기 ☆ 팩

1. 가격저렴
2. 신게임 신속공급
3. 5회 거래시 무상교환
4. 30회 거래시 게임팩 무료지급

슈퍼 알라딘보이, 슈퍼컴보이, 듀오, 메가CD, 3DO
마티, 미니컴보이, 핸디겜보이, PC GT, 제규어, 네오지오,
패밀리, 스틱, 패드 각각 다량 보류, 염가판매

☆ 통신판매 ☆

게임기+팩=가장 빠르고 싸게, 게임유통에서 책임지겠습니다.
게임의 관련 제작품 무료, 동시 우송합니다.

— 일요일도 영업합니다 — 항시 주차가능, 30분무료





전문 엔터테이먼트 게임샵 출현

이제 더이상 단순한 게임기 가게는 존재할 수 없습니다.
국내 최초로 시도되는 "엔터테이먼트 게임샵".
이젠 색다른 선진 서비스와 토탈 이벤트를 경험하십시요.

신설매장 (전문코너)
중고교환 판매 전문점
(중고고가매입)

■본점

서울시 용산구 한강로 2가
나진상가 13동 1층 특 106호
TEL : 706-3070, 716-6301~2

지점	전화
울산점	TEL : (0522) 44-0604
월계점	TEL:941-5395
정릉점	TEL:911-4057
안양으뜸	TEL:(0343)44-7036
팩랜드	TEL:(0331)251-5311
서초점	TEL:566-9395
원주점	TEL:(0371)45-4266
이리역전점	TEL : (0653) 842-6558
청주게임	TEL:55-7624/57-3580
용산스타게임	TEL:3272-4502~3
대치점오픈	TEL:568-2149
간석역	TEL:(032)432-7089
가평점	TEL:82-9386/9486
구월게임	TEL:434-2669
게임나라II	TEL:(0331)47-5831
삼성점	TEL:547-9400
게임왕자	TEL:487-0115
안산스타프라자	TEL:(0345)411-3958
동서쇼핑	TEL:421-2332
중앙겜보이	TEL:(0443)46-4945
명성게임랜드	TEL:652-9425
크로바백화점	TEL:(0331)43-3679
분당중앙점	(0342)712-2972
당산점	TEL:632-[illegible]
원당게임지대	TEL:(0331)64-1472
일산(게임센스)	TEL : (0344) 912-6130
분당점	TEL:(0342)702-2892
군산점	TEL:(0654)465-4064

도매

멀티미디어 전문매장 오픈

소프트 유통



완벽한 유통망과 투자유치 시스템

게임산업에 참여하시는
업주를 위하여 제도와 정보를 제공하겠습니다.
업주님들의 투자의 기회를 마련하여
안정적인 사업확장을 이루어 드리겠습니다.

평생 고객제에 의한 회원관리

매장을 방문하신 모든고객을 가족처럼 소비자의
입장에서 섬세한 서비스를 약속합니다.

지금까지의 CD, 마티, 듀오, IBM-CD,
3DO, 재규어의 CD를 게임유통에서 만나보십시요.
종전과 다른 모든 종류의 CD를
전시 판매하고 있습니다.

구좌번호 (예금주:서원철)

- 신한은행:304-02-230301
- 국민은행:015-24-0311-360
- 중소기업은행 :284-002346-03-019
- 신탁은행:36307-1790908
- 조흥은행:315-04-370918
- 농협:011-12-052163

3B SYSTEM에의 매장관리

- BETTER PRICE(보다 저렴한가격)
- BETTER QUILITY(보다 우수한 품질)
- BETTER SURVICE(보다 나은 서비스)

서울시 용산구 한강로2가 나진상가 12동 나열 121-2호
TEL:718-8895~6

신규OPEN

대전점	포항점	잠실점	인천점
TEL:(042)221-7266	TEL:(0562)72-6286	TEL:417-3585	TEL:(032)583-3188

부평점	상계점	구미점	부천점	용산게임비젼	창동점	중계점	월드게임동산	대전둔산게임
TEL:(032)582-2694	TEL:938-2708	TEL:(0546)51-0610	TEL:(032)611-7397	TEL:719-5345~6	TEL:992-3992	TEL:977-6487	TEL:226-4261	TEL:(042)529-6550
용산점	**난곡점**	**광명점**	**소프트뱅크점**	**전주프라자**	**게임센스**	**수원점**	**길동점**	**망원점**
TEL:702-3247	TEL:851-2047	TEL:612-6688	TEL:(0344)966-6429	TEL:(0652)242-7229	TEL:(051)896-8489	TEL:(0331)45-3639	TEL:474-6157	TEL:338-4228
경북청도점	**광주점**	**미아점**	**수원도날드완구**	**부산토곡점**	**하안점**	**은평점**	**봉천점**	**안산점**
TEL:(0542)73-4909	TEL:(062)266-9081	TEL:986-5601	TEL:(0331)45-7173	TEL:(051)758-8905	TEL:892-7054	TEL:304-0383	TEL:886-5726	TEL:(0345)402-5938
구미점	**포천점**	**송파점**	**명성전자**	**문산 게임센스**	**제주 게임하우스**	**팩랜드**	**목동 게임유통**	**수원점**
TEL:(0546)457-1637	(0357)541-2053	TEL:473-1851	TEL:(0331)33-5469	TEL:(0348)54-1155	TEL:(064)33-7040	TEL:(0342)733-5842	TEL:645-2220 643-8989	TEL:293-6241

RED HOT
MULTIMEDIA

RED HOT은 유진의 고유 브랜드 명입니다.

만물박사 기능으로

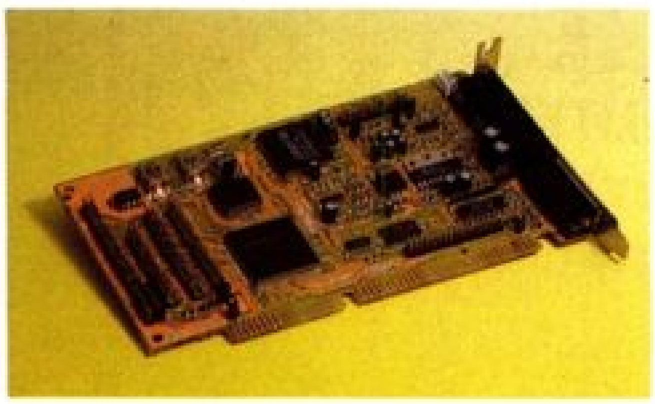
RED
MULTI MED

RED-HOT 게임파워

CD-ROM DRIVE
▶내장형 IDE방식의 인터페이스
▶2배속 CD-ROM DRIVE
▶액세스 타임 320msec
▶데이터 전송속도 300KB/sec
▶BUFFER MEMORY: 128KB
▶멀티세션 포토 CD 지원
▶CD-ROM/XA 지원



SOUND CARD
▶16bit 사운드카드
▶최상의 16bit 음질 제공
▶H/W가 아닌 S/W적인 모든 기능 제어가능
▶각종 CD-ROM INTERFACE 제공



스피커
▶12Wx2의 고출력 스테레오 사운드
▶표준 주파수대 25㎐~2,000㎐
▶MPC LABAL Ⅱ 규격의
MULTIMEDIA SPEAKER SYSTEM
▶중저음 방자형 방식의 강력 POWER UNIT 장착
▶DIRECT-BOOST 스위치의 자유로운 선택



죠이스틱
▶IBM PC, XT, AT와 호환
▶정밀한 조정 능력
▶정확하고 빠른 속도의
TURBO기능
▶매우 정확하고 강력한
화이어 버튼 기능

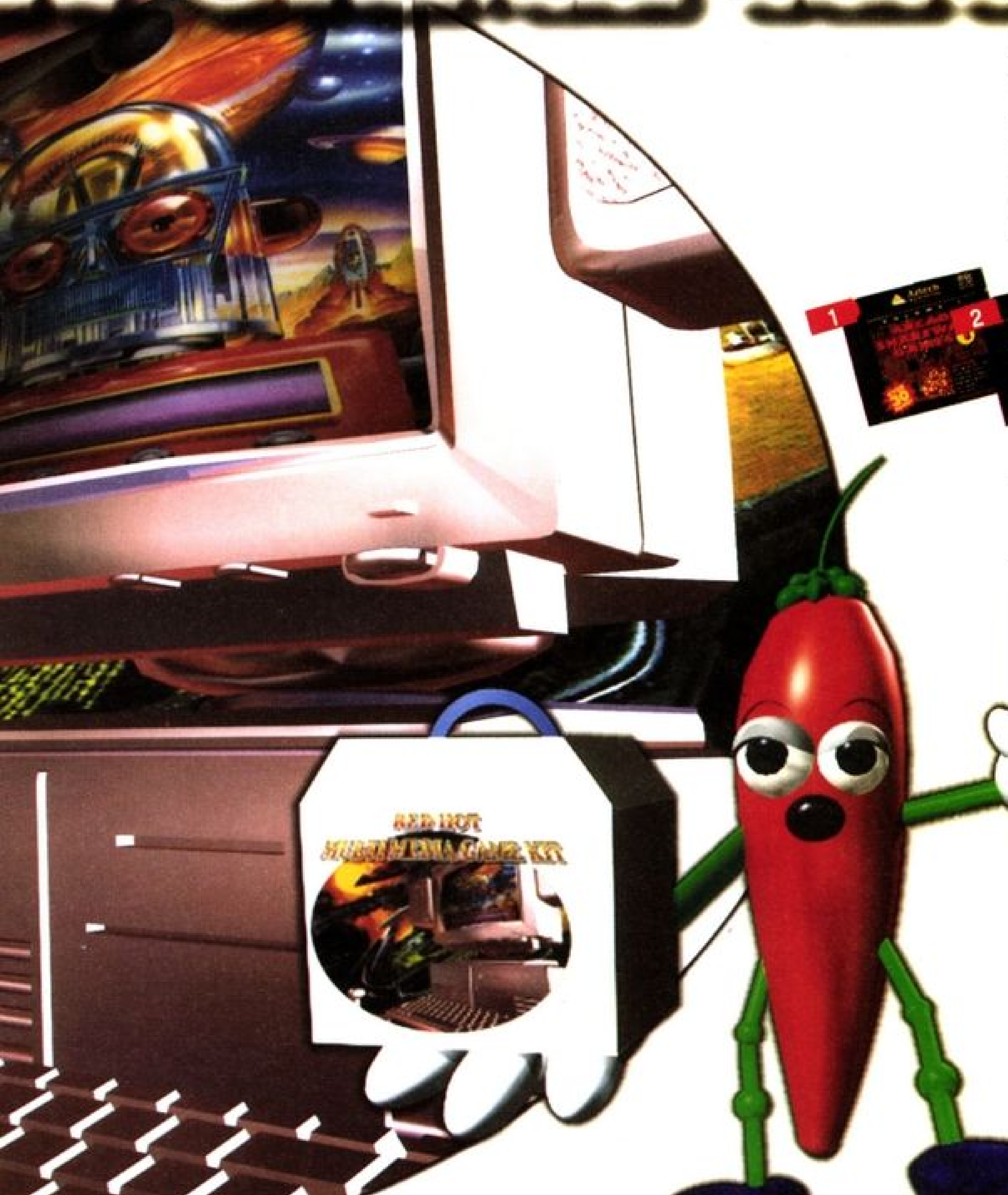




협력업체 모집중
●회사의 특성과 필요에 따라 CD-Title을 제작해 드립니다.
●원하시는 CD-Title을 제공해 드립니다. (Game, Tool, Guide)
●게임 업그레이드 Kit와 멀티 업그레이드 Kit도 판매합니다.

게임계 평정을 선언합니다!!

HOT
A GAME KIT



CD-ROM 타이틀

▶국내 최다 타이틀 7종(185GAME) 제공

STRATEGT SHAREWARE GAMES
전략, 전술 게임모음:전략의 마술사 나폴레옹과 꾀돌이의 대격돌, 체스외 49종

ADVENTURE SHAREWARE GAMES
환상의 탐험 게임모음:공포와 위험이 도처에 깔려 있다. 귀곡산장외 29종

CASINO, CARD MAZES, PUZZLES SHAREWARE GAMES
카지노, 카드, 퍼즐모음:온 가족이 즐길수 있는 카드와 퍼즐 게임 45종

SIMULATION SHAREWARE GAMES
시뮬레이션 게임모음:가상의 세계를 경험한다. 패트리어트 지령 외 29종

CHILDREN'S SHAREWARE GAMES
어린이용 게임모음:어린이에게 흥미와 학습효과를 동시에 제공하는 명작, 그림책외 29종



선택사양




마이크+노래방 ₩25,000



스피커(RH6000)
₩65,000



₩15,000



₩12,000

₩12,000

죠이스틱+GAME TITLE
₩85,000

주식회사
유진정보시스템
서울 특별시 서초구 방배4동 868-13
수용빌딩 6층 TEL:533-2984

게 임 아 트

게임아트는 상품, 친절, 가격에서 최고를 추구합니다.

게임의 시작부터 차세대기까지 이제 **게임아트**에서 만나보십시오



슈퍼컴보이 (프론트미션)



CD알라딘보이 (루나2)



PC ENGINE AUO (아루남의 이빨)

현대 · 삼성
총판직판매장

ART

VIP
회원제도 및
일반회원
제도

신규
OPEN 업자
상담환영



3DO (피파축구)



새턴 (버츄얼 하이드라이드)



플레이 스테이션 (투신전)

신규 OPEN 및 신규거래를 원하십니까?
'게임아트'를 믿어 보십시오.
절대 실망하지 않을 것입니다.

게임아트 부산점



TEL : (0654) 465-8060

대구 게임아트



TEL : (053) 474-5593

일산 게임왕국



TEL : (0344) 912-6999

부천 게임왕국



TEL : 666-0353

광주 게임랜드



TEL : (062) 672-5200

Dreaful Tommorrow With the 'GAME ART'

게임아트

서울 용산구 한강로 3가 나진상가 15동 103호
TEL : (02) 706-0709 FAX : 719-4032

게임아트 통신판매

- 외환 : 209-13-02229-8
- 조흥 : 315-04-341373
- 국민 : 015-01-0582-461
- 농협 : 011-02-115612

예금주 : 조성곤

목 차
CONTENTS

1995 Vol.29 APRIL 4 신세대 게임챔프

서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층
전화:702-3211/4, 팩스:702-3215



천리안 「GO CHAMP」???

국내 최고의 게임데이타베이스 입니다.
매일매일 입력되는 국내에서 가장 빠른 온라인 「게임전자잡지」로서의 모습을 갖춰가고 있습니다. 독자 여러분들도 멀티미디어 시대에 대비 PC와 모뎀을 구입하시고 「천리안의 GO CHAMP」로 접속, 국내에서 가장빠른 정보, 좋은 게임을 수시로 얻어가시기 바랍니다.

NEW SOFT

SPECIAL COMING SOON

COMING SOON

특보

긴급속보

차세대 게임정보

집중공략

애니비전

핫뉴스

기획기사1

기획기사2

특별진단

독자코너/읽을거리

★슈퍼 알라딘보이 전용 게임문의 707-1448, 707-1450(증설)



TIME WARNER INTERACTIVE
타임워너의 첫번째 한국출시작품
게임에 자신 있는 분들만 도전하세요!
발매일 : 2월 15일
OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY
16비트
슈퍼알라딘 보이용
레드존
24시간내 핵전쟁을 저지하라!
소련 핵무기 제조공장을 약탈해 전세계를 핵으로
오염시키려는 미치광이 이반을 특수공작
요원과 함께 저지하라!
당신에게 주어진 무기는 스팅커미사일,
로켓포, 헬파이어등 최신 무기를 탑재한
아파치헬기. 당신의 뛰어난 전략으로
적의 육, 해, 공군과의 치열한 전투와
지하사령부를 파괴하고
최종적으로 이반과의 한판
승부로 전세계를
구할 수 있다.
로코
계급 : 상사
무기 : 화염방사기, 로켓포
특징 : 두려움이 없고 힘이 세며
실전경험이 풍부함.
쉐이드
계급 : 소위
무기 : AR-15 Assault Lifle,
수류탄
특징 : 특공대의 리더,
냉철하며 상황분석이
뛰어남.
미라지
계급 : 중사
무기 : UZ-I Sub
Machine Gun, 단검
특징 : 군사전술에 능하고
대단히 지혜로운 전략을
구사한다.
■ 주요특징
● 화면을 자유자재로 회전,
어떤 각도에서든 대상물체를
확인할 수 있는 완벽한 3D 효과.
● 세계 최고의 비밀 특수요원들과
함께 최첨단 무기를 이용, 박진감
넘치는 동화상과 생생한
액션세계 만끽.
● 다양하고 화려한 10단계
작전으로 손에 땀을 쥐게하는
재미가 숨어있다.
AH-64B APACHE:
WEAPONS:
Stinger missiles
70-mm rockets
Hellfire missiles
30-mm chain
● 서울/경기영업소 : Tel. 571-0500
● 영 남 영 업 소 : Tel. 053)939-0045
● 중 부 영 업 소 : Tel. 042)625-2097
● 호 남 영 업 소 : Tel. 062)959-1143



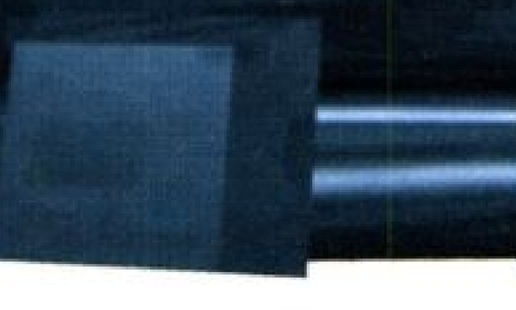
서울시 서초구 서초동 1306-8 대동빌딩 7층 TEL:3452-7234 FAX:3452-7239

● 서울/경기영업소 : Tel. 571-0500
● 중 부 영 업 소 : Tel. 042)625-2097
● 영 남 영 업 소 : Tel. 053)939-0045
● 호 남 영 업 소 : Tel. 062)959-1143



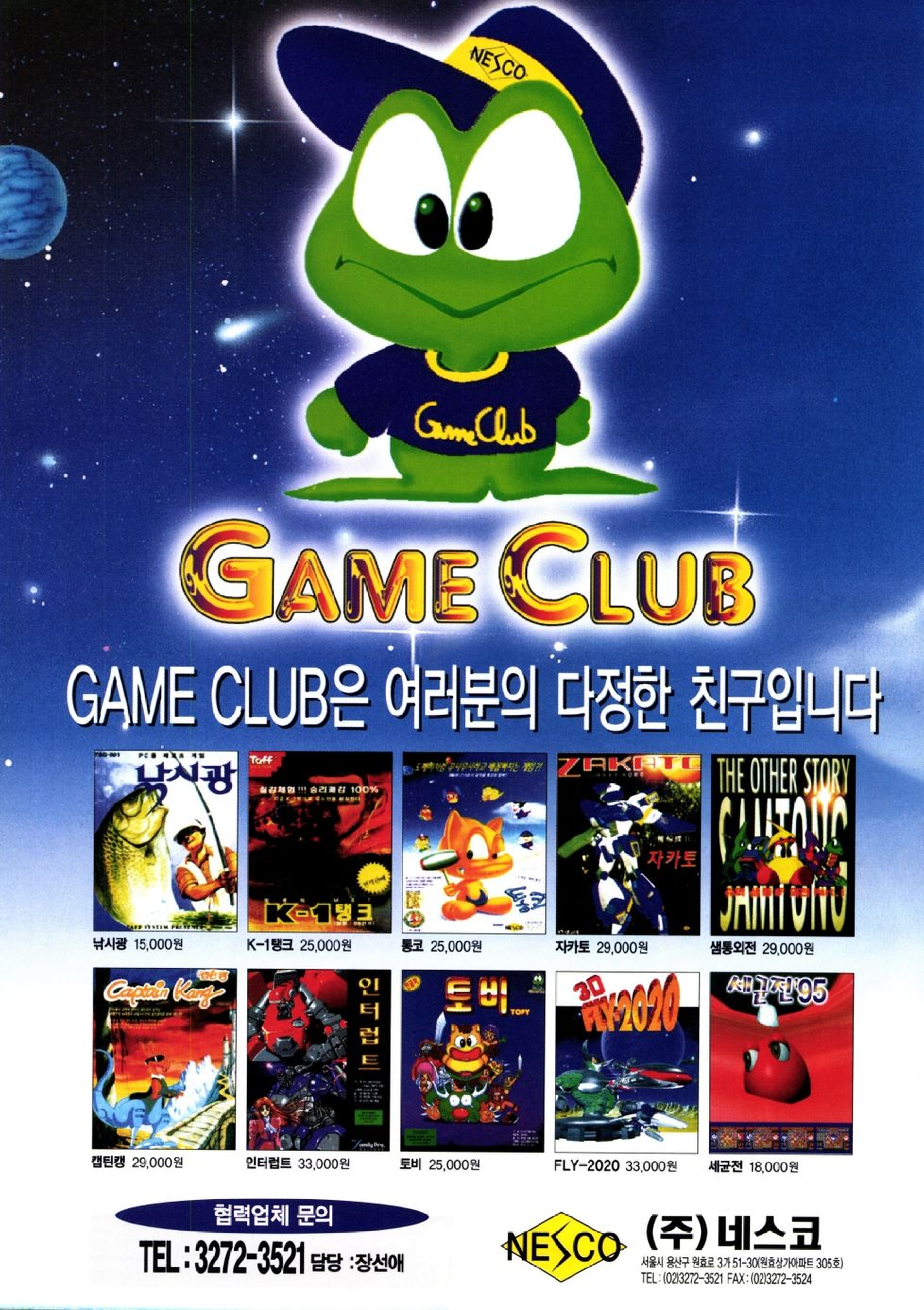
실베스터와 트위티
Sylvester and Tweety
TIME WARNER INTERACTIVE
벅스바니의 친구들 -
실베스터와 트위티
꾀 많은 병아리 트위티와의 한판대결!!
실베스터를 도와서 트위티를 쫓아다니세요.
과연 트위티를 잡을 수 있을까요?
세계적인 만화주인공과 게임을 즐기세요!!
OFFICIAL SEGA SEAL OF QUALITY
16비트 슈퍼알라딘보이용
HIC INFOCOMM
한겨레정보통신(주)
"슈퍼알라딘보이"는 삼성전자의 게임기명입니다.
SYLVESTER & TWEETY IN CAGEY CAPERS
Start Options
TIME WARNER INTERACTIVE and PRESENT
● 취급점 모집중: 자세한 사항은 지역영업소에 문의하시기 바랍니다.
■ 발매일 : 1995년 2월 25일


3D
FLY-2020
스테이지 용량 22M의 방대한 3D 슈팅게임의 결정판!!








NESCO
Game Club
GAME CLUB
GAME CLUB은 여러분의 다정한 친구입니다
낚시광 15,000원
K-1탱크 25,000원
통코 25,000원
자카토 29,000원
샘통외전 29,000원
캡틴캥 29,000원
인터럽트 33,000원
토비 25,000원
FLY-2020 33,000원
세균전 18,000원
협력업체 문의
TEL : 3272-3521 담당 :장선애
NESCO
(주) 네스코
서울시 용산구 원효로 3가 51-30(원효상가아파트 305호)
TEL : (02)3272-3521 FAX : (02)3272-3524

정품 만을 고집 합니다 (복사팩 취급하지 않습니다)

인천최대
25평
도 · 소매점

요 ☆ 술 ☆ 궁 ☆ 전

새것도 싸게! 중고도 싸게!

통신판매 ● 고가매입 ● 물물교환

창고 공개	· 3DO(얼라이브) · 차세대 게임기 · 네오지오 · 듀오 · CD알라딘 보이 · 슈퍼 컴보이 · 슈퍼 알라딘 · 훼미리 · 핸디 겜보이 · 미니 컴보이 · PC게임 · CD타이틀
요술 궁전 세일 이벤트	· 구형 게임기 보상교환(8→16→32Bit) · 초염가 통신판매 · 초염가 물물 교환 (최고보상) · 중고 초고가 매입 · 개업 2주년 사은잔치 (훼미리 게임기 100대 한정판매) 공장도 가격 20,000원 판매 ●PC게임 CD타이틀 할인(10~30%) ●중고 팩으로 게임기 교환합니다. ●중고 없을시 신품 염가 ●겜보이 재믹스를훼미리로 교환(10, 000원) ●주변기기 중고및 신품염가 ●통신 거래시 하루만에 도착함
팩! 비싸야 할 이유 없다	· 네오지오 중고팩 초특가 · 슈퍼컴보이및 알라딘팩 초특가 · 훼미리팩 초특가 재고정리

요술궁전의 협력점 모집중!

1. 정직하고 성실한 사후관리
2. 지방 거래처-중고및 신품 공급
3. 완벽한 구색 저렴한 공급가



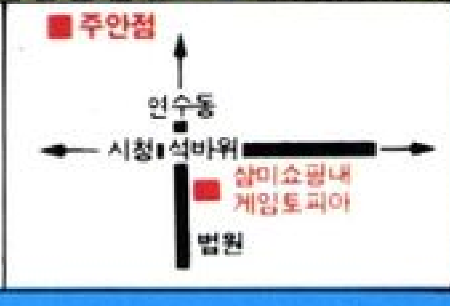
부평본점 : (032)518-1491
(요술궁전) 518-4089
517-6761
주안점 : (032)429-7600
(게임토피아) 429-7604
435-5176
영업시간 : 오전 9시~저녁10시
주소 : 인천북구 부평3동 274-48





최고 빠른 우편 통신 판매 (하루이내 도착) 예금주 : 전만춘

● 우체국 : 103911-0090304 ● 국민은행 : 202-01-0935-993
● 농 협 : 130017-56-022055 ● 주택은행 : 659402-93-106421



백운역에서 하차 도보로 5분거리

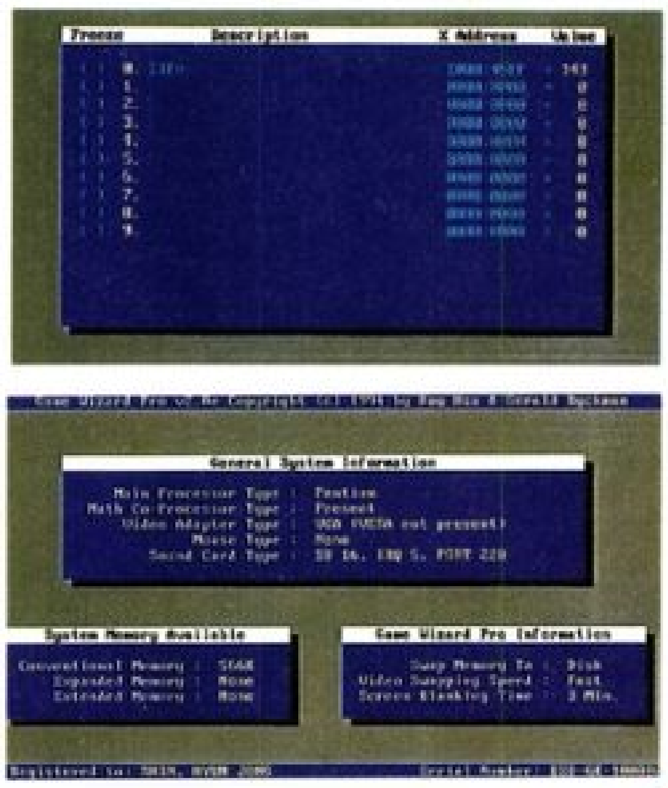


모든 게임 매니아의 필수 유틸리티

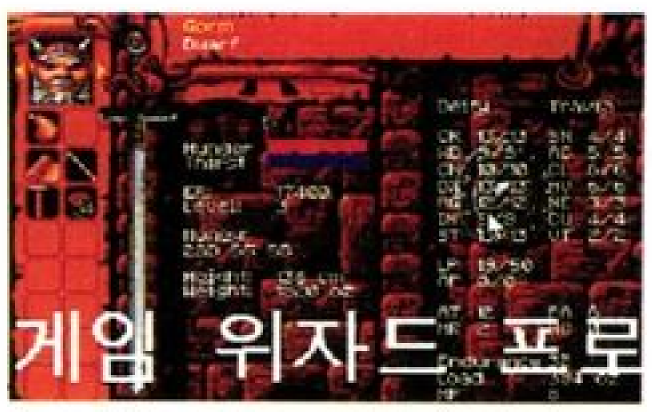
게임 위자드 프로 V2.0

게임 매니아 그 누구도 게임 위자드 하나면
완벽한 게임 해커의 경지에 이를 수 있습니다.

이제 어떤 게임도 자신있다!







- 다양한 게임에서 게임 내용을 조작할 수 있는 게임 유틸리티
- 게임의 진행 속도를 조절할 수 있는 기능이 포함
- 게임 저장 혹은 불러오기 기능이 없는 게임을 마음껏 저장하여 불러올수 있음
- 게임에 주어진 인물 혹은 비행기의 숫자를 무한대로 조작 가능
- 게임상의 특정 숫치를 원하는 숫치로 증가시킬 수 있음
- 엔딩을 보기 어려운 게임을 조작하여 쉽게 엔딩을 볼 수 있는 유틸리티

에이플러스







• 영화보다 거대한 스케일과 컴퓨터가 아니면 구현이 불가능한 대화형 진행을 지닌 게임
• 게임으로 제작된 후 다시 영화로 제작될 예정인 미래형 영화+ 게임 타이틀
• 저장기능 추가, 완전한 256색 구현, 빠른게임 진행속도
• 게임의 진행 속도와 고해상도 그래픽 두가지 문제를 100% 해결한 게임
• 오리지날 사운드 트랙을 담은 음악 CD를 보너스로 증정







왕위의 계승자 (Heirs to the Throne)

• 나라를 다스리고, 부를 축적하고, 군사를 키워 영토를 확장해 나가는 삼국지풍의 게임
• 같은 게임이라도 사용자가 지정에 따라 난이도와 내용이 달라짐
• 전략 시뮬레이션의 대가 QQP가 보여주는 섬세한 재미가 돋보이는 게임

• 금성소프트웨어가 LG소프트웨어로 바뀌었습니다!

■ 구입문의처

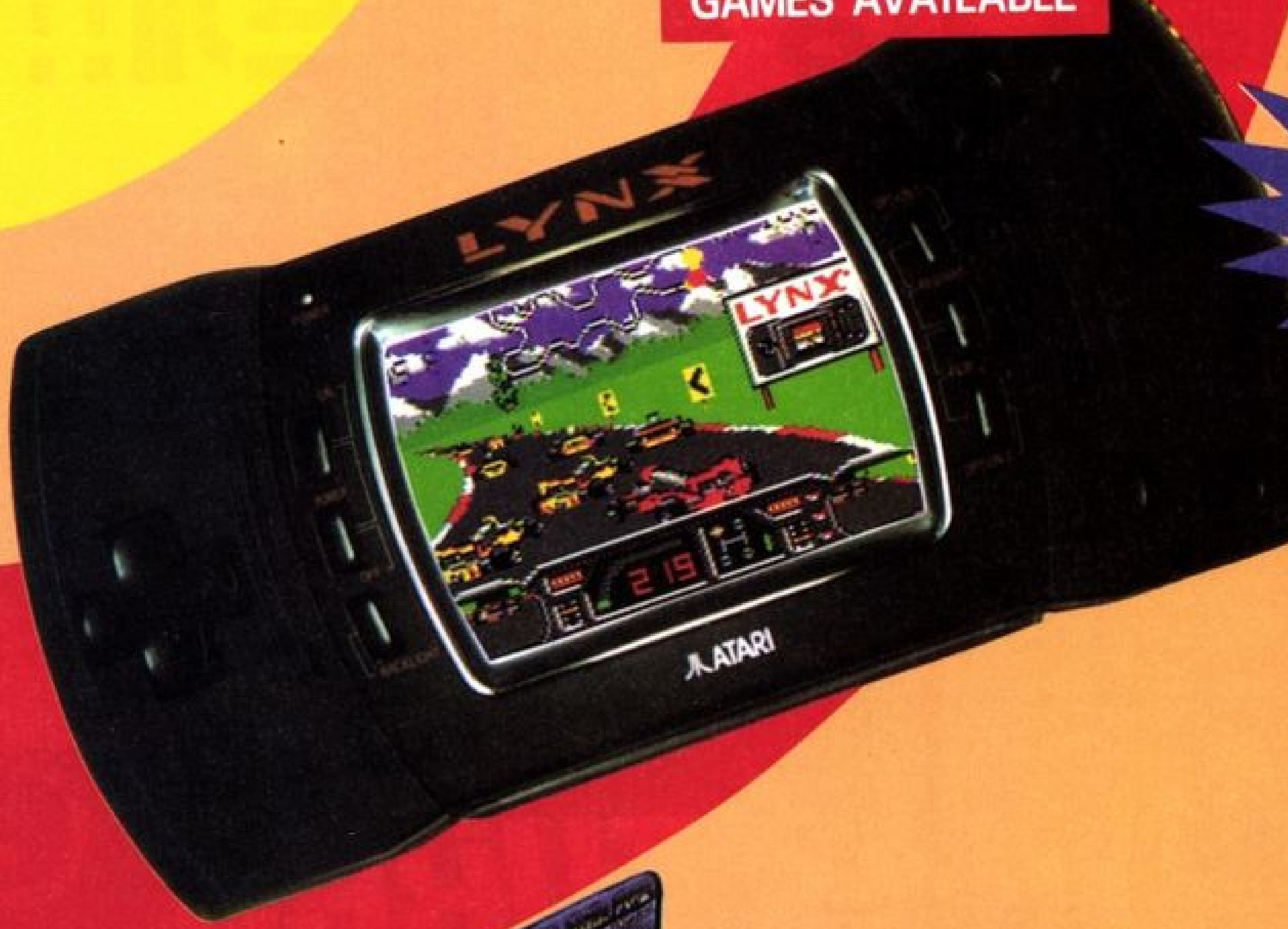
■ 서울지역 • 게임랜드(용산) : 712-3682 • 멀티테크(용산) : 712-8967 • 소프네트(용산) : 707-0507 • 동부프라자(용산) : 701-9060 • 멀티타운(용산) : 704-0065 • 영문소프트(세운상가) : 267-2269 • CD마당(세운상가) : 279-9996 • 금성토탈시스템(구로) : 675-8631 • 영컴프라자(강동) : 442-7240 ■ 지방 • 대구게임랜드(대구) : 421-5234 • 데이타라인(마산) : 45-3228 • 소프트마당(대전) : 221-0280 • 소프트랜드(광주) : 228-2310 • 게임도매상사(원주) : 43-9812 ■ 유통사 • 소프트라인 : 706-2220 • 한국소프트 : 711-2700 • KT S/W 프라자 : 711-0500 • 소프트타운 : 711-5430 • 동아훼미리 : 796-9999 • 아프로만 소프트벨리 : 703-9691
■ 직영점(용산) : 713-5011~2 (강남) : 566-7273~4 ■ 전화주문 : 713-5011~2, 566-7273~4

LG소프트웨어


JAGUAR™
64 BIT 재규어
여러분 가까이 있습니다.
64-비트 파워
일억육천팔백만칼라(168, 000, 000)
(16. 8milion)
초당 데이타 패스-106, 4메가바이트
초당 랜더링 스피드-850, 000, 000
팔억오천만 필셀
144개의 소프트웨어 업체가 개발참여
미국 아타리 본사의 재규어 팬클럽 회원 모집
ALIEN vs PREDATOR
IRON SOLDIER
BUBSY
ZOOL 2
재규어 보상판매 실시
현대슈퍼컴보이 최고 15만원 보상(패드2개시)
삼성 슈퍼알라딘 보이 최고 10만원 보상
보상판매 문의:703-0043

LYNX™

GAMES AVAILABLE



THE WORLD'S BEST VIDEO GAME MACHINE JUST GOT BETTER

동시발매 소프트 약 60여종

16비트 그래픽 엔진
3.5"의 킹사이즈 칼라스크린
4채널의 화려한 사운드
저렴한 가격
완벽한 A/S

ATARI
MADE IN THE USA

미국 아타리사의 재규어 및 링스의 한국내 공식 수입판매업체(DISTRIBUTOR)는 (주)불독소프트웨어 하나뿐입니다. 그러나 간혹 일부 게임기 수입업자나 일명 보따리 장사가 불독 대리점을 사칭하고 현혹하는 경우가 있습니다. 향후 보증수리WARRANTY) 및 A/S등의 중요성을 감안하여 구매시 꼭 (주)불독소프트웨어의 수입상품인가를 확인하여 주시기 바랍니다.



CARRYING POUCH



KIT CARRYING CASE



오토 씨가레트 하이터 아답터(자동차용)



8인용 컴링크케이블



AC아답터

불독소프트 전자랜드점
(하이테크 프라자광장 1층)
TEL : 3272-6437
3272-6438

용산총판 게임아트
TEL : (02) 706-0709
FAX : (02) 719-4032

안산링스총판
안산게임유통



TEL : (0345) 402-5938

BULLDOG SOFTWERE

각 지방 총판 및 대리점 모집

(주)불독소프트웨어

TEL : 703-0043 FAX : 717-7045

pOst

게임박사들도 즐겨찾는 게임전문 양판점

전기종 게임기 및 PC게임 다량보유 판매

삼성게임기 체인점모집중

최상의 제품을 가장 싸고 빠르게!!



브이스틱(슈퍼알라딘보이용)



브이패드(슈퍼컴보이용)



슈퍼컴보이 무선패드





포스트본점
↑원효로
전자랜드
국민은행 서부역→
포스트본점
(선인상가15동110호)
용산역↓
TEL:715-3393
FAX:704-1573
이색 뮤턴트들의
뜨거운 격투가
벌어진다!!
■용량:8M
■제작사:코나미
■장르:격투액션
■절찬 발매중
TURTLES
MUTANT WARRIORS
신규OPEN
장안평전자랜드
217-1211
청계 7가
군자교
어린이 대공원 후문
장안평 전자랜드 (2층 내)
중고차 도매센타
슈퍼콤X-플러스
마산2점 (0551) 97-9881
복음병원
동마산
마산 컴퓨터테크
←시내
인터체인지
마산고려병원
화곡점 (02) 653-7520
↑ 화곡사거리
→신곡국교
국민약국
신정여상
독일 베이커리
도서 프라자
↓ 목동사거리
염주점 (062) 376-5676~7
지리산
I.O컴퓨터
염주체육관
신세대 아카데미
광주 은행
쌍촌동→
←염주체육관
신월점 699-0687
신월동 시영APT
가스 주유소
POST 신월점
남부 순환도로
경인 고속 도로
부천점 (032) 612-9676
그레이스쇼핑센타
2층 J.M.T.C
부천역
←인천
서울→
목포점 (0631) 79-8907
수정탕
산정3동 새마을금고
대성동천주교회
안양점 (0343) 45-6634
안양역
토탈게임
지하계단크레파스
지하도
신광사
본 백화점
대구봉덕점(053) 471-9885
봉덕 국민학교
대구 가든호텔
남구청
봉덕 3동 PC랜드
광주가든점(062) 226-9074
금남로
금남파출소
충장로 3가
가든백화점 내 5층
양산점 387-0830
제일상호 신용금고
동남 은행
뉴텍컴퓨터
→부산
광주터미널점
송원여고
기아 써비스
광천터미널(내)
TEL : (062) 366-8060
군포점
군포역
군포 파출소
군포분식
TEL : (0343) 59-4242
■ 체인점모집
TEL:715-3393
FAX:704-1573
예금주:전승수, 구좌번호
국민은행:015-01-0622-611
외환은행:209-19-04609-1
농 협:011-01-392188
신탁은행:36301-2151801
통신판매를 원하시면전화 715-3393을 이용, 구하실 물건과 주소를 알려주시고 금액을 가까운 은행에 입금해 주시면 확인 즉시 우송해 드립니다.



부와 명예를 찾아, 대해원을 누빈다!!
SLG+RPG의 新장르,
100% 한글 메시지의 신선함과 함께
VON VOYAGE !!
조안 페레로 18세
포루투갈인 귀족. 레온 페레로 공작의 장남으로 프레스터 존 왕국을 찾아 세계를 누빈다.
에르네스트 로페스 23세
홀란드인 지리학자. 후원자인 메르카토르의 의뢰로 정밀한 지도 제작을 목표로 항해를 떠난다.
옷토 스피노라 25세
영국인. 왕실 소속 기사. 국왕 헨리 8세의 밀명을 받고 대영제국 발전을 위해 항로 개척에 나선다.
카탈리나 에란쪼 18세
에스파냐인 빨강머리 여해적. 오빠와 연인인 에르난의 원수를 갚기 위해 조국을 배반하고 여해적이 된다.
피에트로 콘티 33세
이태리인 모험가. 빚에 쫓기던 그는 빚을 대신 갚아주는 조건으로 세계 특산물 조사 보고를 위해 항해를 떠난다.
아르 베자스 19세
이슬람인 상인. 가난하게 자란 그가 우연한 기회에 상선을 얻자, 억만장자의 꿈을 품고 항해를 나선다.
3월 발매 예정!
大航海時代 II
대항해 시대 II (한글판) IBM-PC용게임
KOEI
서울특별시 송파구 오금동 23번지 도원빌딩 3층
TEL : 401-2531~2, FAX : 449-5367
BISCO

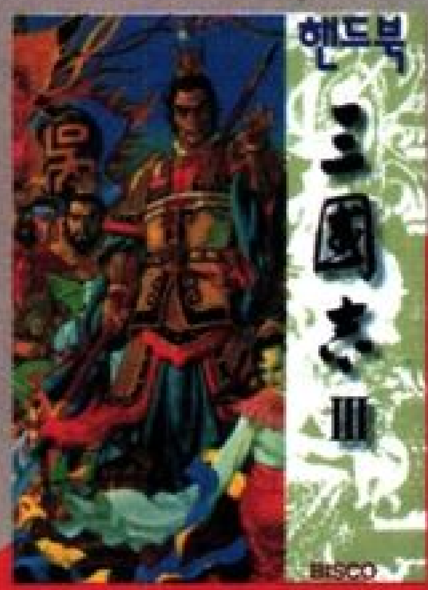
고에이사의 인기소프트 한글판 라인 업

BISCO의 소프트만 있다면
눈 깜짝할 새에 새벽이 온다

PC게임 베스트셀러
「삼국지 Ⅲ」 벌써 통일을
이룩한 플레이어도 많겠지만,
핸드북으로 새로운 전략에
도전해본다.

• A5판, 192페이지
• 가격 : 9,900원

절찬판매중 !!

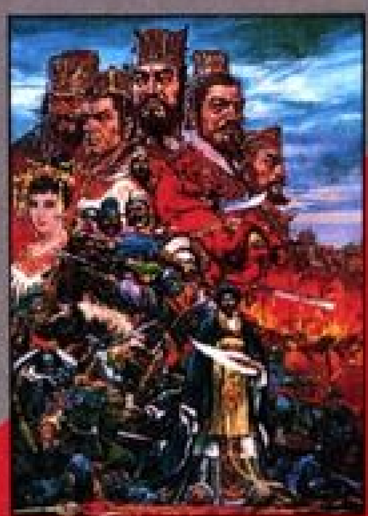


三國志 Ⅲ 핸드북



장대한 사나이의 드라마 !
숨 쉴틈 없는 계략과 음모
신들의 재미를 훔친
시뮬레이션 게임의 원조 !
역사대 서사시 !

• 가격 : 42,900원

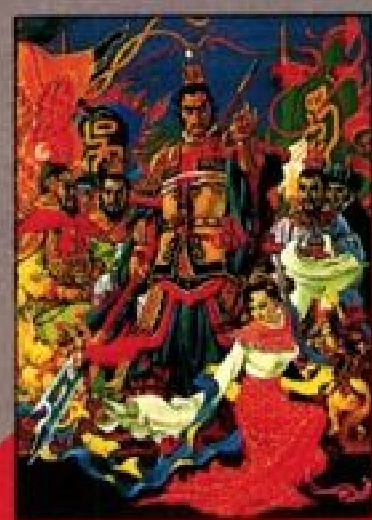


三國志 Ⅱ



씨리즈 제3탄은 모든면이
초특급 !
각 방면에서 꽃피워지는
영웅들과 당신의 이야기가
또 다른 삼국지의 역사를 만든다

• 가격 : 42,900원

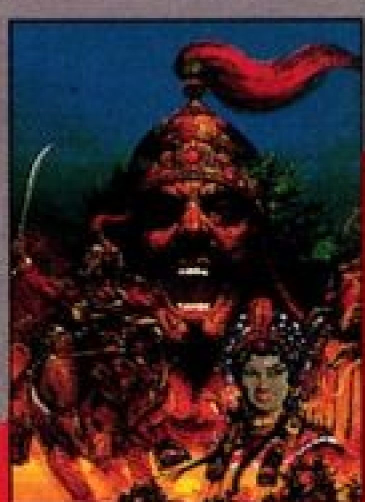


三國志 Ⅲ



유라시아 최대의 영웅,
징기스칸 ! 지금 200만의
무적대 기마군단이
성난 파도처럼
광활한 대지를 유린한다.

• 가격 : 36,300원

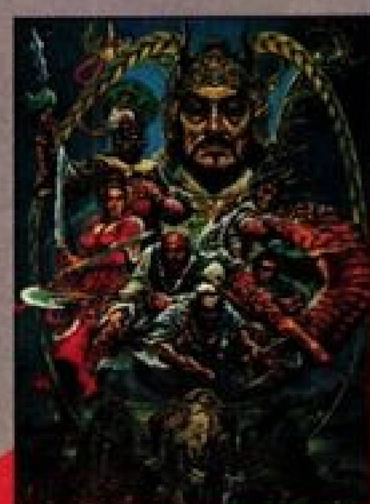


징기스칸



부패와 악을 물리치기 위해
일어난 108인의 반골들
통쾌한 일대 활극이
당신앞에 펼쳐진다

• 가격 : 36,300원



수호전
[水滸伝]
—天命의 맹세—

KOEI

서울특별시 송파구 오금동 23번지 도원빌딩 3층
TEL : 401-2531～2, FAX : 449-5367

BISCO

천리안 [게임챔프] 신학기 맞이 선물 대잔치!!

개혁!! 이라는 말을 아시는 지요? 국어 사전에서
이 말을 찾아보면 "새롭게 뜯어 고침"이라고 되어 있습니다.
천리안의 [게임챔프]도 변하려고 합니다. 개혁하려고 합니다. 여러분과 더욱
어울릴 수 있는 그런 모습으로 개혁하려 합니다. 저희 [천리안 게임챔프]는 개설 축하와 그간 이용해 주신
여러분의 고마움에 보답하고자 자그만한 선물 대잔치를 마련했습니다.
많이 참여하셔서 좋은 선물도 받아가시고 천리안 게임챔프에 바라고 싶은 것들을 이야기해 주시기 바랍니다.

개설 축하 잔치 하나

◆각 기종 회원모집

천리안 게임챔프는 각 기종마다 회원들을 모집, 정보를 공유해서 각종 자기 원고를 업로드시키는 기회를 주려고 합니다.
바로 이용자들이 만들어가는 천리안의 게임챔프가 되려고 합니다.
① 슈퍼컴보이 회원 ② 새턴, 슈퍼 알라딘보이 회원 ③ IBM PC 회원 ④ 기타 기종 회원 중 여러분이 좋아하는 기종에 회원이 될 수 있습니다.

자 격: PC통신 이용자라면 누구나 가능

응시방법: 천리안 게임챔프 자유게시판 또는 「ZPICHAMP」로 이름, 주소, 전화번호, 학교, 가입기종, 천리안 게임챔프에 희망사항 혹은 개선사항 등을 보내주십시요!

특 전:
① 각 기종별 회원 선착순 100명에게는 「챔프카드」 무료 증정
② 각 코너에 자신이 올리고 싶은 원고를 업 로드시킬 수 있는 권한 부여
③ 챔프 스탭진 및 천리안 게임챔프 운영팀과 대화, 만남 주선
④ 각 기종별 정기모임 주선
⑤ 모범 회원에게는 최신 게임팩 증정, 각종 행사 참가 우선권, 선물증정

★각 기종 시삽에게는 게임챔프 1년간 정기 구독권과 최신 게임 소프트를 지원, 입사 시험시 20% 가산점.
★회원제는 PC 통신의 동호회 형식과 같은 운영방식으로 여러분이 마음에 드는 기종의 회원이 되었을 경우, 여러분은 같은 기종을 하고 있는 친구들을 사귈 수 있고, 정보의 공유와 대화를 나누실 수 있습니다.

개설 축하 잔치 둘

◆개설 축하 퀴즈 대잔치!

문제: 천리안 게임챔프 코너 중 5번 게임 묘수에서 가장 처음으로 나온 게임이름은 무엇일까요?
정답을 아시는 분은 천리안에서 「ZPICHAMP」로 메일 부탁드립니다.

마감: 3월 15일까지
★정답자 중 50명을 추첨하여 IBM PC 게임 디스켓, 챔프카드 등 푸짐한 선물을 드리겠습니다.
당첨자 발표는 3월 20일 자유게시판에 게재됩니다.
★퀴즈 대잔치는 매달 실시합니다.

개설 축하 잔치 셋

◆캐릭터 그림 그려 보내기

여러분이 좋아하는 게임 캐릭터나 애니메이션 캐릭터를 그려서 보내 주십시요! 우수한 작품은 자료실에 올리는 것은 물론 푸짐한 상품을 드리겠습니다.

보낼곳: 「ZPICHAMP」로 메일 혹은 관제엽서로 그려 보내 주세요!
(주소: 서울시 용산구 원효로 청파동 3가 29-16 윤민빌딩 504호 이혼다앞)

마 감: 3월 15일 까지

발 표: 3월 20일 당첨자 메일로 개별 통보

상품
- **장 원**: 1명 슈퍼컴보이 1대
- **우수작**: 5명 IBM PC 게임 소프트 각 1개
- **가 작**: 10명 챔프 발행 단행본 각 1권

잠깐 정보!!



대화방에서 이혼다 명인을 비롯, 챔프명인들과 게임에 대한 대화를 즐길 수 있다!!
★챔프에서는 4월 5일부터 매일(일요일과 국경일 제외) 늦은 6시부터 여러분과 대화를 할 수 있게 챔프가 먼저 방을 만들어 놓고 들어가 있을 것입니다. 여러분 중 챔프명인과 대화를 하고 싶거나 챔프에 대해 질문사항들이 있으시다면 누구든지 환영합니다.

긴급취재 일본 AOU쇼 현장을 가다!



「오퍼레이션 울프3」 게임은 좋은데 안경 쓴 총잡이들의 실력은 수준 이하!



무턱허도 맘놓고 즐길 수 있는 「데이토나USA」

3D 게임의 열띤 한마당!



가상의 설원을 무대로 스키를 즐기는 「알파인 레이서」 근데… 아가씨가 손에 쥔 것은 혹시… 대걸레가 아닌지



버철 파이터 VS 철권에서와는 달리 철권쪽으로 게임머들이 몰려들자 버철 파이터 관계자들은 미니 스커트 부대를 동원하는 등 사태를 수습하느라 진땀을 뺐다

2월 22일부터 24일 3일간에 걸쳐 일본 동경에서 AOU쇼가 열렸다. 이번 쇼에는 일본의 유명한 아케이드용 게임제작 업체들이 대거 참가하여 기량을 뽐냈다. 특히 행사장을 가득 메운 게임들이 3차원 그래픽을 이용한 폴리곤 및 실사 처리를 게임제작에 응용했다는 점이 두드러졌다. 한마디로 가상현실 세계가 우리에게 얼마만큼 가까이 다가왔는가를 실감할 수 있는 자리였다.

한편 이번 쇼에는 10여종의 축구게임이 출전하였는데 듣자하니 2002년 월드컵 유치를 위해 정부차원에서 입김을 불어넣었다고 한다. 월드컵 유치 경쟁국 국민의 한사람으로서 울분을 참지 못한 나머지 본지 필자는 어벙한 일본 게이머들을 상대로 단독 플레이를 펼쳐 아홉명을 차례로 꺽는 기개를 떨쳤다.

취재:이충복 (현 아이콤 이사)



「맥힐 박진! 2바퀴 VS 4바퀴 데인저러스 커브」 이곳을 게이머들이 기피하는 이유인 즉슨, 게임이 실제감으로 똘똘 뭉친 나머지 브레이크를 잡으면 게이머는 게임기 너머로 날아가 버리기 때문이라고…



아케이드 게임계에 돌풍을 몰고 오겠다는 「사이버 코만도」



가상현실 방뛰기 기계? 아시는 독자는 다 아시고 모르는 놈만 까맣게 모르는 기계라고나 할까…



「세가 랠리」의 대결 모드로 뜨거운 대결의 장을 제공했다

챔프정보국

정책 정부, 게임소프트 국가 중점 육성산업중 하나로 인식
-「아이디어 공모개발사업」에 2010년까지 1,540억원 지원키로-

정보통신부 경상현 장관은 지난 2월 17일 한국컴퓨터기자클럽초청 간담회에서 소프트웨어산업을 적극 육성토록할 것이며 이를 위해 매년 1천억원이상 2010년까지 총 1조 4천억원 규모의 예산을 투입하겠다는 계획을 발표했다. 특히 소프트웨어 기술개발 지원을 위해서 「창조적 아이디어 공모개발사업」을 벌이고 이 사업에 1천 5백억원을 배정하여 우선 1단계로 게임소프트를 비롯한 상업성이 큰 과제를 선정, 매년 80억원씩 97년까지 240억원을 지원하겠다고 밝혔다.

아울러 경장관은 게임소프트에 관한 자신의 견해를 "게임소프트는 개발자가 나쁜 의도로 만드는 경우는 거의 없을 것이며 그 시대가 처한 문화적, 윤리적 판단 기준만 수용해 개발한다면 국가의 수출품목중 중요한 몫을 차지할 잠재력있는 고부가가치 상품"이라고 생각한다고 밝혔다.

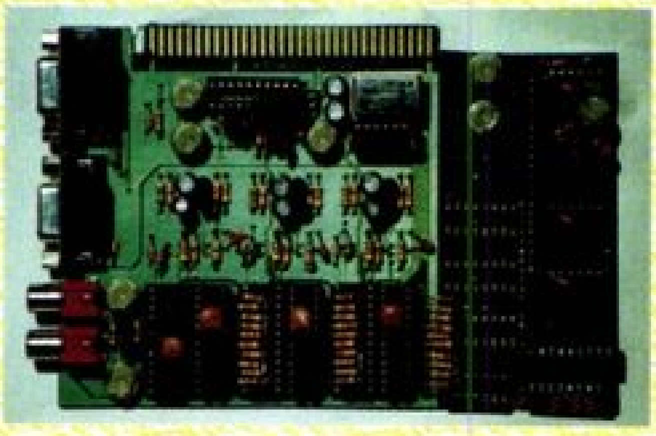


주변기기 데니암, PC에서 비디오 게임 즐길 수 있는 AV컨버터 개발

게임 전문 업체인 데니암은 국내 최초로 닌텐도 및 세가사의 가정용 비디오 게임을 IBM PC에서 즐길 수 있는 AV컨버터를 개발하여 3월부터 발매할 예정이다. 이 컨버터의 개발로 16비트 게임기인 슈퍼컴보이, 슈퍼 알라딘보이 게임을 TV 모니터가 아닌 PC 모니터에서도 플레이할 수 있게 됐다.

이번에 개발된 AV컨버터는 PC내장형으로 VGA급 1024의 해상도를 지원하고 있어 이용자가 TV보다 더욱 선명한 색상으로 비디오 게임을 작동할 수 있다. 특히 이 제품은 파워 앰프를 장착, 스테레오 사운드를 지원하고 있어 별도의 사운드 카드가 필요치 않는 것이 특징이다.

문의처 : 데니암(02-276-1754)



업체 PC 통신, 사전 심의 의무화

정보통신부는 건전한 정보 문화를 확립하기 위하여 정보통신윤리위원회의 심의 대상과 심의대상 정보들을 규정한 전기통신기본법 전기통신 사업법 시행령 개정안을 마련해 2월 14일 입법예고했다.

이 개정안의 실행을 위해 컴퓨터 통신을 통해 유통되는 정보에 대한 사전 심의를 강화하기 위한 정보통신부 산하에 각계 전문가 15명으로 구성된 정보통신윤리위원회를 설치하여 운영할 예정이다. 이 개정안의 심의대상으로는 반국가적인 내용, 인권침해 내용, 범죄 행위나 인명 경시 풍조, 음란물, 계층간 위화감 조성 내용, 미신 또는 비과학을 조장하거나 신앙의 자유에 반하는 내용, 저작권 침해 사항 등이 포함된다.

이 개정안은 20일간의 입법예고 기간과 국무회의 의결을 거쳐 4월 6일부터 발효된다. 이 개정안이 실시되면 PC 통신을 통해 유통되는 정보(DB)도 음성전화정보(700)와 마찬가지로 사전심의를 받아야 한다.

업체 LG전자, IBM과 MS와 멀티미디어 사업 제휴 계획

LG전자가 작년말 세계 최대의 컴퓨터 업체인 미국의 IBM사와 전략적 제휴를 맺고 현재 소프트웨어 최대 업체인 마이크로소프트사와 제휴를 추진중에 있다.

이미 제휴를 맺은 IBM사와 LG전자는 PDA(개인정보 단말기), 3DO 게임기, VOD(주문형 비디오)용 셋탑박스를 공급할 예정이며, 현재 진행중인 마이크로소프트사와 성공적으로 제휴가 체결된다면 LG전자는 마이크로소프트사가 개발한 멀티미디어 운영 소프트웨어에 맞는 하드웨어를 개발 공급할 예정이다.

이번 LG전자의 세계 유명 기업과의 전략적 제휴의 의미는 가전기술에 컴퓨터 선진 기술을 접목시켜 다가오는 멀티미디어 시대를 준비함과 동시에 세계적인 업체로 부상하려는 전략으로 볼 수 있다. 현재 진행중인 마이크로소프트사와의 제휴는 매우 낙관적이라고 밝혔다.

문의처 : LG전자(02-787-3355)

업체 삼성, 테마파크 건설 착수

삼성그룹은 세계적인 멀티미디어 게임기 업체인 일본 세가사와 제휴하여 복합 어뮤즈먼트 공간인 「테마파크」를 건설한다. 삼성은 구 화신 백화점 자리에 지금 신축중인 지하 6층 지상 23층 규모의 건물을 도심지 위락단지로 건설한다는 계획하에 영화관, 가상 현실 우주관, 놀이 시설, 멀티미디어 게임 및 3차원 그래픽관, 오락관, 쇼핑시설 등으로 구성할 계획이다. 또한 멀티미디어와 오락관 등에 필요한 하드웨어를 공급할 삼성전자는 당분간은 제휴업체인 세가사로부터 각종 하드웨어를 도입하지만 장기적으로 소프트웨어는 물론 하드웨어도 국내 제작사를 통해 자체 개발할 방침이다.

삼성의 기획력과 자본에 세가사의 차세대 멀티미디어 게임기 기술과 전세계적으로 어뮤즈먼트 단지를 조성해 온 노하우가 결합된 테마파크는 내년 하순경에 개관할 예정이다. 이 테마파크는 도심속에서도 어린이와 청소년은 물론 성인층도 건전하게 즐길 수 있는 문화 레저 공간이 될 것이다.

한편 삼성은 시청앞 동방플라자 백화점을 철수하고 제 2의 테마파크 건설도 검토중에 있다.

문의처:삼성 AM R&D팀(02-259-2013)



업체 슈퍼 32X, CD ROM 타이틀 발매



타 이 틀	발 매 일
콥스 킬러	95년도
키드스 온 사이트	95년도
슬램 시티	95년도
미드나이트 레이더스	95년도
파렌 화이트CD	95년도
서지컬 스트라이크	95년도
쉐도우 오브 아틀란티스	95년도
와이어 헤드	95년도

지난 1월 삼성전자를 통해 정식 발매된 업 그레이드 부스터인 슈퍼 32X의 CD ROM 타이틀이 7~8월경부터 발매될 예정이다. 슈퍼 32X의 게임 소프트 도입을 담당하고 있는 하이콤은 동시발매를 통해 약 8개의 타이틀을 발매할 것이라고 밝혔다. 7~8월경부터 발매가 시작될 소프트는 위의 표와 같다.

문의처: 259-2974

하드웨어 LG전자 휴대형 CD-i독자 모델 개발

LG전자는 필립사의 CD-i를 독자적으로 변경, 휴대형 CD-i플레이어(모델명:GPI-1200)를 개발, 금년 6월부터 본격적인 발매에 들어간다. 이 GPI-1200의 장점은 5.6인치의 컬러 LCD의 장착, 모너터 주사방식에 NTSC/PAL방식을 사용하여 세계 어디서나 사용 가능하며 옵션으로 1.5시간 사용 가능한 배터리를 장착할 수 있다. 주로 마케팅, 세일즈, 교육용으로 이용될 이 GPI-1200은 필립스사가 개발한 휴대형 CD-i보다 우수한 성능을 인정받아 세계 시장 공략에 유리한 위치에 서있다. 주로 해외 수출용으로 제작되어 독일, 영국 등과 같은 유럽 선진국들과 미국 등지에 활발한 교섭을 진행중이며 이에 못지 않게 타이틀 개발과 판권확보에도 주력하고 있다.

문의처:LG HI-ACT(02-787-3440)



LG전자가 독자 모델로 개발한 휴대형 CD-I 플레이어 'GPI-1200'

소프트웨어 한겨레 정보, 「모래시계」 CD 타이틀 제작

CD ROM 전문 업체인 한겨레 정보통신은 sbs의 인기 드라마 「모래시계」를 CD ROM으로 제작하여 5월에 출시할 예정이다. 지난 1월부터 방영되어 40%가 넘는 높은 시청률을 기록하면서 화제를 낳았던 이 드라마는 국내 최초로 CD ROM으로 제작되는 드라마가 될 것이다.

이 CD ROM에는 드라마 「모래시계」의 24회의 전체 방영분을 압축한 동영상과 스틸사진, 배경음악, 각 주인공별로 나눈 스토리, 작가와 연출자의 이 드라마를 보다 재미있게 감상할 수 있는 포인트 등 드라마의 기본적인 내용을 담고 있다. 또한 제작 과정, 출연자 및 제작진 등 드라마 뒤에 감추어진 에피소드들이 포함되어 있어 흥미거리를 제공한다.

한겨레 정보통신은 94년부터 미국 타임워너인터랙티브사의 CD ROM 타이틀을 국내에 공급해 왔으며 지난 94년 12월 CD ROM 타이틀 제작업체인 '한겨레 인터랙티브'를 자회사로 설립하고 sbs프로덕션과 CD ROM 타이틀 개발을 위한 프로그램 사용 계약을 체결하여 CD ROM타이틀 제작에 착수한 것이다.

한편 한겨레 정보통신은 sbs 프로덕션과의 계약에 따라 뮤지컬 「미녀와 야수」를 제작하여 완성단계에 있다. 탤런트 염정아씨 등 인기 배우들이 출현한 「미녀와 야수」 CD ROM은 아름다운 음악과 생생한 무대 장면이 담겨진 어린이용 뮤지컬로 3월 하순에 출시될 예정이다.

문의처:한겨레 정보통신 (02-3452-7234)



소프트웨어 솔빛, 「김영삼 대통령의 2년」 CD 타이틀 제작

솔빛 미디어는 김영삼 대통령의 정치 역정과 비전을 담은 CD ROM 타이틀 「김영삼 대통령의 2년」을 제작한다. 현직 대통령의 일대기를 주제로 한 국내 최초의 이 CD ROM 타이틀은 청와대에서 직접 멀티미디어 전문기업 솔빛조선미디어에 의뢰, 4개월간 비밀리에 제작해 온 것으로 지난달 25일 김대통령의 취임 2주년을 맞아 공개됐다.

PC(AVI방식)와 비디오CD(MPEG방식)에서 실행시킬 수 있도록 두가지 방식으로 각각 20분씩 제작된 동영상을 이용해 김영삼 대통령의 일대기를 그리고 있다. 또한 지금까지 실행해온 개혁 정책과 그 성과는 애니메이션 도표를 통해 이해하기 쉽도록 제작되었고 주요 자료들의 경우 아나운서의 나레이션과 슬라이드 쇼로 꾸며지는 등 다양한 기법이 시도되었다.

「김영삼 대통령의 2년」 CD ROM은 현직 정치인을 소개하는 멀티미디어 타이틀로서는 최초의 시도라는 점에서도 더욱 큰 관심을 모으고 있다.

문의처:솔빛 미디어 (TEL:561-0361)

소프트웨어 다우기술, 「015B」 CD 타이틀 발매

다우기술은 「신인류의 사랑」, 「너에게 들려주고 싶은 이야기」 등으로 인기를 모으고 있는 신세대 그룹 「015B」의 CD ROM 타이틀을 개발하여 발매에 들어갔다. 이번 타이틀에는 「015B」의 94년 라이브 공연 실황과 그룹 멤버는 물론 객원 가수들의 모습과 15곡 정도의 히트곡들이 담겨 있다.

한편 업 그레이드 버전인 2.0에서는 94년 공연 실황뿐만 아니라 지금까지 발표한 「015B」의 노래들과 결성부터 지금까지의 이야기와 음악 세계를 담을 예정이다. 가격은 22,000원이다.

문 의 처:다우기술 (02-3450-4500)



소프트웨어

영상저널, 건잠머리 연구소 공동 「95 영화 비디오 천국」 제작

비디오 전문잡지사인 영상저널과 CD ROM 타이틀 제작업체인 건잠머리 연구소 공동으로 국내에 소개된 1천여편의 비디오를 담은 CD ROM 타이틀 「95 영화 비디오 천국」을 제작한다.

「95 영화 비디오 천국」은 1천편의 비디오를 엄선해 내용 소개와 영화 평론가의 평론을 정지 및 동화상으로 함께 제공하며 장르별 리스트, 비디오 대여점 인기작, 해외수상작 모음, 배우 감독별 색인 등 다양한 코너를 마련, 잡지 형태의 비디오 백서로 꾸며질 계획이다.



한편 영상 저널과 건잠머리 연구소는 이번에 제작하는 타이틀외에도 「청소년 추천 건전영화 모음」, 「베스트 홍콩 느와르」, 「영화로 보는 에로틱 모드」, 「영화와 애니메이션」, 「우리 영화 50년사」 등의 CD ROM 타이틀 제작을 검토중이다.

문의처:건잠머리 연구소(02-714-7539)

업체

차세대기, 플레이 스테이션의 판권 경쟁 뜨겁다

지난해 12월 세가 엔터프라이즈의 새턴에 이어 발매된 소니사의 플레이 스테이션에 국내 판권 경쟁이 뜨겁다. 현재 3DO는 LG전자에서 발매되었고 새턴은 삼성에서, 울트라 64는 현대에서 도입할 예정이기 때문에 아직 도입하지 못한 차세대기인 플레이 스테이션의 도입을 둘러싸고 대우전자, 해태전자, SKC, 나산정보통신, 코오롱 정보통신, 동양그룹, 대신정보통신의 7개 기업들이 경합을 벌이고 있다.

현재 가장 활발한 움직임을 보이고 있는 곳은 대우, SKC, 해태이며 이 3개사는 소니 엔터테인먼트와 소니사의 미국 현지 법인과 다각적인 접촉을 시도하고 있다.

하지만 현재로써는 일본 소니사에서 어느쪽도 이렇다 할 확답을 받지 못하고 있기 때문에 발매 시기나 동시발매 타이틀 등은 아직 미지수이다.



소니 엔터테인먼트의 플레이 스테이션



플레이 스테이션의 대표작인 투신전

행사

LG전자, 제 2차 게임 경진 대회 예정

2월 19일 MBC 정동 문화 체육관에서 게임챔프 주최, LG전자 후원으로 3DO얼라이브 대회가 개최됐다. 이 대회는 9시부터 개회식을 시작으로 1,500명의 참가자들이 5시간에 걸친 토너먼트전을 치뤘다. 마지막 결승은 5판 3선승제를 통해 김진석군이 우승을 차지했는데 부상으로 3DO얼라이브와 LG전자에서 시판하고 있는 얼라이브의 모든 소프트를 받았으며 그외의 3등에게까지 3DO얼라이브가 상품으로 주어졌다.

결승전과 시상식을 마친 후 3DO 얼라이브의 광고 모델인 이정재의 팬사인회가 열려 대회의 분위기를 더욱 고조시켰다.

한편 대회에 참가하지 못한 얼라이브 팬들에게는 행운권 추첨 등을 통해서 푸짐한 선물이 주어졌고 LG전자측에서는 자사의 스포츠 게임 타이틀인 「FIFA 축구」를 행사장 휴게실에 전시하여 눈길을 모았다.

또한 LG전자는 이번 대회에 참가하지 못한 게임팬들을 위해 4월말경에 또다시 얼라이브 대회를 개최할 계획이며 지방의 게이머들을 위해 전국을 순회하며 개최할 예정이다.

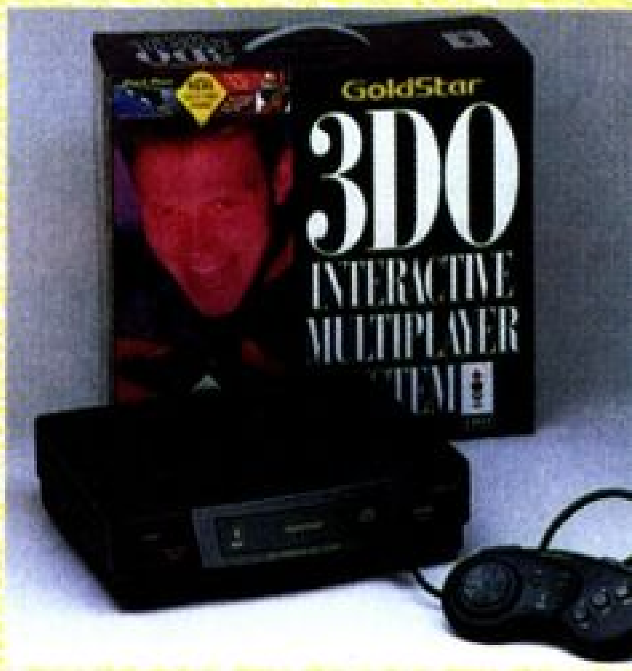
문의처:02-787-4060

주변기기

LG전자, 3DO 얼라이브 전용 VIDEO 어댑터 발매

LG전자는 3DO 얼라이브용 비디오 CD 어댑터를 발매하였다. 이 CD 어댑터는 지난 겨울 미국 라스베가스에서 개최된 CES쇼에 전시된 것과 동일한 모델이다. 이 비디오 CD 어댑터는 얼라이브의 본체에 내장되어 있어 부착이 간단하며 공간 활용을 고려한 디자인이 특징이다. 가격은 158,000원이다.

문의처:LG전자 영업부(02-787-4060)



하드웨어

대라 반도체, VI비전 3월에 국내 시판

대라 반도체가 대만 VISION CORP.와 제휴하여 개발한 신제품 게임기 「VI비전」을 3월에 시판한다. 이 게임기는 기존의 8비트 게임기가 가지고 있던 조이패드 선의 길이나 전원 스위치의 불편한 점들을 적외선 무선 콘트롤 패드 방식을 채택하여 개선하였다. 즉 이 패드의 채택으로 POWER ON / OFF가 패드로 조종 가능하며 게임 유저의 선로에 따라 게임을 빠르게 혹은 느리게 진행할 수 있게 된 것이다. 또한 해상도면에서 256×240 도트, 52컬러로써 기존의 8비트 게임기보다 선명한 화질을 감상할 수 있다.

문의처:대라 반도체(02-424-8742)



통신 하이텔 고속화 착수

한국 PC통신 하이텔이 서비스 환경 고급화의 일환으로 01410 일반 접속포트를 고속 서비스로 전환하고 있다. 이 고속 서비스 확대 사업은 서울 지역을 시범으로 하고 있으며 95년말까지 전국으로 확대할 예정이다. 또한 4월경에는 01410 전 포트를 고속으로 전환할 계획이라고 밝혔다.

문의처 : 한국 PC통신 (하이텔 01410)

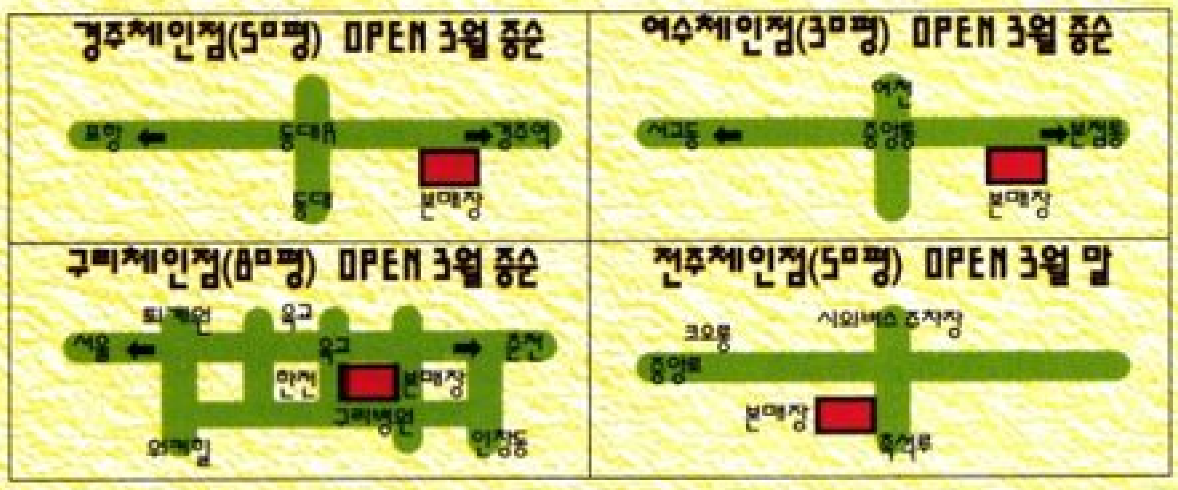
주변기기 일본 플랙터스, 6배속 CD ROM 드라이브 한국시판

일본의 플랙터스사는 6배속 CD ROM 드라이브를 세계 최초로 개발, 오는 4월부터 본격 시판할 예정이다. 「6 플렉스」라는 이름의 이 제품은 초당 922킬로바이트의 데이터를 전송할 수 있고 데이터를 찾는데 소요되는 시간은 1백45밀리 세컨드(MS. 1 백만분의 1초)로 지금까지 등장한 드라이브 중 가장 빠른 것이다. 플랙터스사는 외장형, 내장형 등 2가지 모델로 판매되고 국내에도 4월에 동시 발매될 예정인데 가격은 아직 미정이다.

매장 원더파크, 지방 대도시 체인점 확산

지난해 12월 17일 서울 강남역 부근에 개장한 국내 최대의 게임센터 「원더파크」의 열기를 지방 대도시 경주, 여수, 구리, 전주에서도 느낄 수 있게 되었다. 게임센터에 대한 인식변화에 일익을 담당하고 있는 「원더파크」의 체인점은 모두 3월 개장 예정에 있으며 서울의 본점과 똑같은 시스템으로 거의 동시에 같은 게임을 도입해서 지방에서도 아케이드 붐을 일으킬 전망이다. 건전하고 깨끗한 게임환경을 만들고 게임인구의 저변확대에 힘쓰고 있는 「원더파크」가 조속한 시일내에 전국적으로 확대될 것으로 기대된다.

문의처 : 동성조이컴(02-557-1030)



매장 뉴미디어 월드 95, 개최

95년 2월 14일부터 17일 4일간에 걸쳐 통상산업부, 정보통신부, 과학기술처 주관으로 한국종합전시장에서 95 뉴미디어 월드쇼가 개최됐다. 조선일보사, 한국종합전시장의 주최와 현대전자의 협찬으로 열린 이 행사에서 국내외 많은 관련업체가 참여 멀티미디어 하드웨어, 소프트웨어와 게임 소프트웨어, 영화/영상장비 등 많은 뉴미디어 관련 품목들이 전시됐다. 이번 행사에서는 특히 멀티 미디어 화상회의 시스템, VOD(주문형 비디오), 첨단 영상 시스템이 많은 주목을 받았다.

통신 한겨레, 영국 아티카와 CD ROM타이틀 공급 계약

CD ROM전문업체인 한겨레 정보통신은 영국의 교육용 CD ROM 타이틀 전문 제작업체인 아티가 사이버네틱스사와 계약을 체결하여 국내에 공급할 계획이다. 아티카 사이버네틱스는 영국 BBC사, 미국의 맥그로 힐 출판사 등과 협력관계를 맺고 전문 분야의 CD타이틀을 제작하는 업체이다. 3월부터 음악, 미술, 과학 등 다양한 장르의 6개 타이틀이 발매된다.

	장르	가격
허친슨 멀티미디어 백과 사전	백과 사전	88,000원
지구과학 탐구	과학	121,000원
인터랙티브 피리어딕 테이블	과학	77,000원
클래식 음악에의 초대	음악	77,000원
현대 미술의 탐구	미술	77,000원
바이킹 오페라 가이드	음악	77,000원

문의처:한겨레 정보통신(02-3452-7234)

업체동정 삼성전자, 월트디즈니, NEC사와 제휴

삼성전자가 미국의 월트디즈니사, 일본의 NEC사와 제휴를 통해 게임, 영화, 교육 분야의 CD ROM 타이틀 도입 및 공동 개발, 판매 분야 등 멀티미디어 사업을 본격적으로 전개한다.

미국 월트디즈니사는 만화 영화 부분에서 세계 최대 규모의 회사로 최근에는 16비트 게임 뿐만 아니라 CD ROM 게임과 교육용 타이틀 개발에도 참가하는 등 멀티미디어 분야에서 적극적인 활동을 보이고 있으며 NEC사는 PC인 PC-98 시리즈와 슈퍼컴퓨터 등 일본 최대의 컴퓨터회사이다.

삼성은 이 계약에 따라 3월 하순 월트디즈니사의 「라이온 킹」과 「알라딘」을 발매할 예정이며 NEC사와도 멀티 미디어 소프트웨어 및 타이틀 분야에서 제휴키로 합의하고 현재 구체적인 공동 사업 내용들을 협의중이다.

한편 삼성은 앞으로 멀티미디어 사업을 계속 확대할 것이며 미국의 게임소프트웨어 개발업체인 「마인드스케이프사」와 CD ROM 게임 타이틀의 공동개발및 판매분야에서 협력 계약을 체결하는 한편 현재 3개의 외국 개발업체들과 제휴를 추진중이라고 밝혔다.

또한 94년 미국에서 최고의 히트를 기록한 CD ROM타이틀 「미스트」의 개발사인 브로더번드사를 포함해 로케트 사이언스, 날리지 어드벤처 등 CD ROM타이틀 개발 업체들과도 제휴를 추진중에 있다.

업체 제이씨현, 컴퓨터 음악 스쿨 운영

제이씨현 시스템은 3월 중순부터 블라스터 교육센터를 확대 개편해 사운드 블라스터 AWE32 및 미디 키보드 등을 갖추고 컴퓨터 음악을 교육하는 「블라스터 미디 스쿨」을 운영할 계획이다.

이 미디스쿨은 매주 월요일과 목요일, 화요일과 금요일 오후 6시 30분부터 8시까지 교육을 실시하며, 전반적인 이론과 사운드 블라스터 AWE32를 이용한 작, 편곡 등 컴퓨터 음악을 처음 접하는 초보 코스와 중급 코스로 나누어 강의를 진행하게 된다.

한편 블라스터 미디스쿨의 개장에 앞서 지난 1월 28일에는 한국 소프트웨어 프라자에서 200여명이 모인 가운데 공개 강의를 개최하였다.

문의처:제이씨현시스템(02-719-7570)

주변기기 3DO 주변기기 두가지 출현!

일본 마쓰시타에서 3DO용 조이스틱과 외부기억장치를 발매한다. 「디지털 스틱 콘트롤러」라는 이 조이스틱은 7개의 버튼과 3단계의 연속발사기능을 갖추고 있으며 버튼 설정도 변경할 수 있다. 발매일은 3월 중순경이며 가격은 6 7,000엔(한화로 약 56,000원) 선이다.

한편 3DO 본체와는 별도로 저장 데이터를 백업할 수 있는 외부기억장치 「메모리 유니트」를 사용하면 본체에 저장할 수 없는 게임 데이터 등을 저장할 수 있다. 조이스틱과 마찬가지로 3월 중순에 발매하며 가격은 10,000엔(한화로 약 80,000원) 선이다.



메모리 유니트 내부에는 2메가바이트의 내장 메모리(3DO 본체의 내장 메모리는 256킬로바이트)를 탑재하고 있다

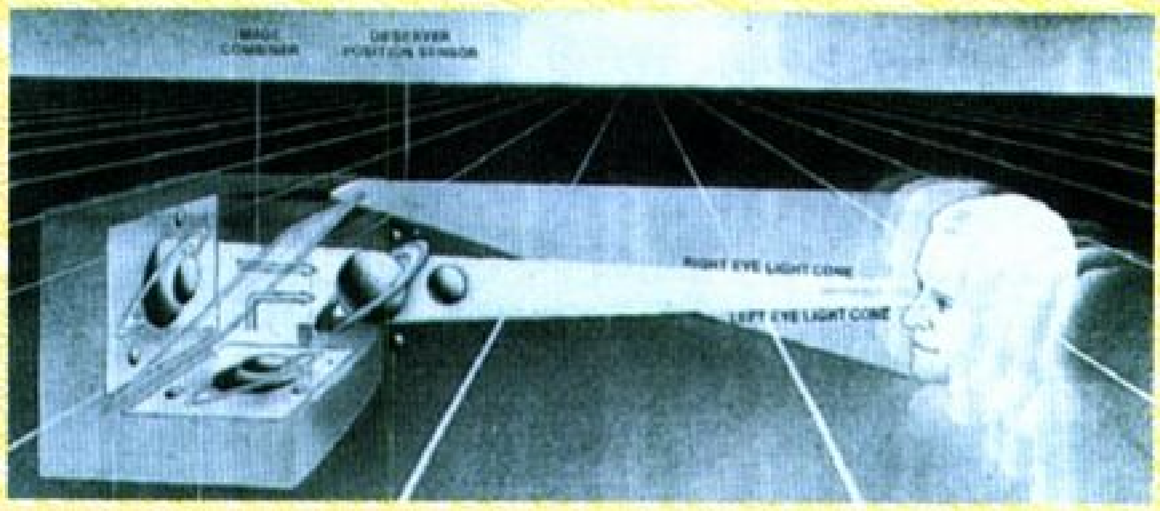
액션 게임이나 커멘드 입력 타입의 격투 게임은 버튼을 설정할 때 2가지로 변경이 가능하다

하드웨어 안경 필요없는 입체 TV 「버철 비전」개발

영국 옥스포드의 샤프사 연구소에서 안경없이 입체 화면을 즐길 수 있는 TV 「버철 비전」 개발에 성공했다. 입체 영상을 제공하는 방법은 오른쪽 눈과 왼쪽 눈의 영상을 상하 2군데의 모니터로 출력하고 그 사이에 특수한 거울을 설치하여 영상을 입체적으로 보이는 것이다.

가장 큰 특징은 가정용 TV 2대 수준의 해상도를 얻을 수 있다는 점과 보는 이가 제 위치에서 약간 벗어나더라도 입체감을 잃지 않는다는 점이다. 예를 들면 사람의 얼굴을 약간 오른쪽에서 엿보는 것도 가능하다.

이 입체 TV는 아직 시험 단계에 있으며 가정용 게임기나 의료기기에 이르는 폭넓은 용도로 쓰일 전망이다.

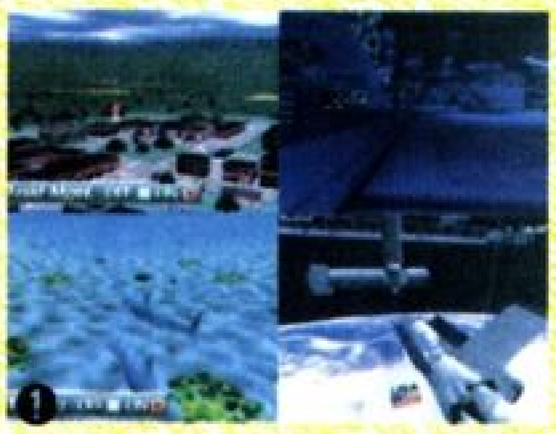


업체 울트라64 지원하는 드림팀 탄생

지난 1월 라스베가스에서 열렸던 CES쇼에는 유감스럽게도 울트라64가 출시되지 못했다. 그러나 이 자리에서 미국 닌텐도가 울트라64에 관한 새로운 비디오 영상을 발표했다. 내용은 울트라64의 골격이 되는 실리콘 그래픽스 컴퓨터로 만든 데모였다.

한편 미국 닌텐도는 울트라64를 지원키 위한 서드파티격인 드림팀이라는 단체를 결성했다고 발표했다. 미국 농구대표팀인 드림팀이 바르셀로나 올림픽에서 압도적인 힘을 과시했듯이 울트라64의 드림팀도 우수한 요원을 갖추고 다른 하드웨어를 앞지르고자 단단히 벼르고 있다는 것이다.

멤버 중에는 하드웨어 개발에 협력할 뜻을 표명했던 실리콘 그래픽스나 소프트웨어 개발사인 앨리어스 리서치 등이 있다. 그리고 울트라64를 토대로 만든 업무용 게임인 「킬러 인스팅트」를 개발한 레어사와 제조 판매를 하고 있는 WMS 인더스트리즈 등도 드림팀에 가세했다.







① 탑건
② 킬러 인스팅트
③ 둠도 울트라64로 이식을 결정했다. 개발은 드림팀 멤버인 소프트메이커 윌리엄스가 맡기로 했다

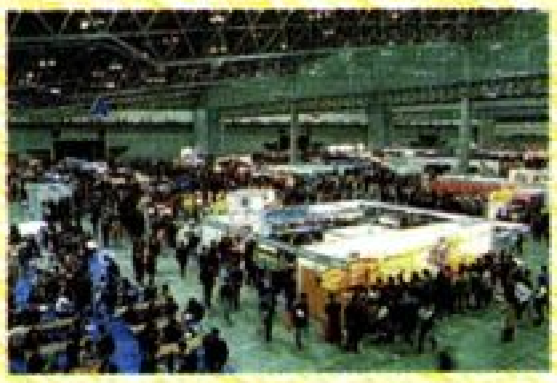
드림팀 소개

닌텐도	팀주관	하드 개발은 물론 소프트 개발, 판매 등 울트라64의 모든 면에서 활동
실리콘 그래픽스	하드 개발 협력	소프트 개발툴에도 실리콘 그래픽스의 컴퓨터 사용
앨리어스 리서치	개발툴 제공	특히 그래픽툴은 슈퍼동키콩에서 여실히 입증됐다
람버스	기술 제공	초고속 데이터 운송기술을 제공. 500MHz 속도로 데이터 전송 및 화상 처리 가능
멀티겐	개발툴 제공	앨리어스 리서치와 함께 소프트 개발툴을 제작. 3D 컴퓨터 그래픽의 대가
레어	소프트 개발	슈퍼동키콩의 제작사
WMS 인더스트리즈	제작 판매	「킬러 인스팅트」와 「쿨 진USA」의 제작 판매 담당 어클레임 엔터테인먼트 소프트 개발 울트라64용 모탈 컴뱃을 제작한다는 소문이…
윌리엄스 엔터테인먼트	소프트 개발	WMS 인더스트리의 자매 회사로 3D 시뮬레이션 게임 제작 예정
스펙트럼 홀로바이트	소프트 개발	탑건을 PC용으로 이식중
DMA디자인	소프트 개발	레밍스를 이식한 적 있는 실력파 회사

신상품 SS, PS용 콘트롤러 개발

일본 선소프트에서 새턴용 콘트롤러와 플레이 스테이션용 콘트롤러를 각각 개발했다. 새턴용 콘트롤러 「선새턴 패드」는 3월 하순에 발매 예정이며 연속 발사 기능과 슬로우 기능을 갖췄다. 특히 프로그램 기능을 지니고 있어서 격투 게임의

행사 AOU '95 AM 엑스포, 메인 이벤트
대전 격투 게임의 빅 타이틀 출시 눈길





2월 22일, 23일 이틀간 치바현 마쿠하리 메세에서 AOU '95AM이 개최됐다. 이 행사는 95년 게임센터에 등장하는 게임을 한눈에 알아볼 수 있는 쇼로 정평이 나 있다. 올해도 작년에 이어서 대전형 격투 게임이 호조를 보였다.

이중에서도 특히 눈길을 끈 것은 SNK에서 출품한 「아랑전설3 ROAD TO THE FINAL VICTORY」, 캡콤에서 출품한 「뱀파이어 헌터」와 「사이버 보츠」였다. 「아랑전설3」는 아직 베일에 쌓여 있는 비밀의 작품. 또한 「뱀파이어 헌터」는 인기 게임인 「다크 스토커」의 후속편이다. 이외에도 많은 업체들이 참가하였으며 가장 두각을 나타낸 메이커는 세가와 캡콤, 그리고 코나미였다.

메 이 커	타 이 틀	소프트의 개요
SNK	득점왕3	시리즈 제 3탄으로 64개팀이 출전한다
	더블 드래곤	인기 액션 게임이 격투 게임으로 변신
코나미	스피드 킹	대형 체감 레이스 게임
	트윈비 야호!	인기 슈팅 시리즈의 최신작
	퀴즈도레미파 그랑프리	음악에 맞추어 진행하는 퀴즈게임
	사커 슈퍼 스타즈	리얼한 CG를 사용한 축구게임
캡 콤	뱀파이어 헌터	인기 게임「다크 스토커즈」의 후속작
	사이버 보츠	로보트를 사용한 대전형 격투 게임
	X-MAN	아메리카의 만화를 게임화한 작품
세 가	세가 렐리 챔피언 쉽	렐리를 소재로 한 레이스 게임
	골든 엑스 더 듀얼	ST-V 보드를 사용한 격투 게임
	렐 체이스2	「렐 체이스」의 제2탄 등장
	월드 스트라이커	3DCG가 돋보이는 축구게임

이벤트 최고 득점자에게 현상금 주는 게임 등장

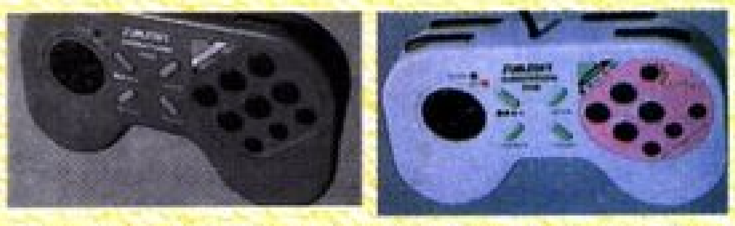
현상금이 걸린 게임이 등장하여 화제를 모으고 있다. 소프트메이커인 '진'에서 발매된 「톱 이머전시2(Top Emergency2)」라는 매킨토시용 어드벤처 게임이 그것이다.

이 게임의 득점 기록 화면을 당사로 보내면 매월 최고 득점자 1명에게 5천엔, 연간 최고 득점자에게는 1만엔을 상금으로 보내주는 것이 바로 현상금 시스템이다.

현상금을 건 이유는 지난해 발매했던 윈도우용 「톱 이머전시2」의 현상금 시스템이 호평을 받았기 때문이며 당시에는 CD ROM 소프트를 상품으로 제공한 바 있다. 그러나 이번엔 난이도가 높은 매킨토시용이라는 점을 감안, 현상금 형식을 취하기로 했다. 이 이벤트는 95년 12월 31일까지만 실시한다.

필살기 커멘드를 입력한 후 버튼 하나만 누르면 필살기를 사용할 수 있다. 가격은 3,480엔(한화로 약 28,000원)이다.

거의 같은 기능을 지닌 플레이 스테이션 전용 콘트롤러 「선스테이션패드」는 4월 발매 예정이며 현재 디자인이 완성된 상태이다. 가격은 선새턴패드와 동일하다.


같은 가격과 프로그램 기능을 지녔지만 버튼 수가 다르다

행사 「프론트 미션」 CF촬영

2월 24일 발매된 스퀘어사의 시뮬 RPG 「프론트 미션」의 광고가 제작되어 2월 6일부터 일본 TV에 등장하였다.

작년 12월 중순 미국 로스엔젤리스 교외에서 촬영된 이 CF는 '달리는 화물차에 올라타 다음의 격전지로 향하는 용병들'이라는 상황 설정을 하여 촬영했다. 보다 충실하게 상황을 재현하기 위해 대규모 화물차 세트, 실물 크기의 번처, 게임의 설정과 같은 6미터 높이의 거대한 번처 등이 제작되었다.

또한 게임 캐릭터들(로이드, 사카다, JJ.나타리)도 공개 오디션을 통해 선발되어 캐릭터의 분위기를 잘 연출했다는 평을 받았다.



이벤트 세계적 규모 게임쇼 E3 5월 열려

여름과 겨울 두 번에 걸쳐 열리는 CES(소비자를 위한 전자쇼)가 올해는 여름이 아닌 5월 중순에 미국 라스베가스에서 열린다. CES쇼에서 게임이 차지하는 비중이 높아짐에 따라 E3(일렉트로닉 엔터테인먼트 엑스포)라는 이름의 게임만을 위한 쇼가 따로 마련된 것이다.

출전 메이커도 닌텐도, 세가, 소니 컴퓨터 엔터테인먼트, 남코, 캡콤 등 일본 유수의 소프트웨어 메이커들이 대거 등장한다.



애니메이션 스화2 TV용 애니메이션 방영

지난해 장 끌로드 반담 주연의 「스트리트 화이터」가 대히트를 기록한데 힘입어 일본에서는 4월 10일부터 TV 애니메이션으로도 방영된다.

내용을 살펴보면 남서제도(南西諸島)의 외딴 섬에서 격투기를 수양중인 주인공 류(17세)에게 하나의 우편봉투가 날아들면서 시작된다. 그 봉투 안에는 100달러짜리 지폐뭉치와 항공권, 그리고 미국으로 오라는 친구의 편지가 들어 있다. 류가 미국으로 날아가면서 이야기는 급진전된다.



국내 히트 게임 차트



독자 인기 TOP 10

＊이 순위는 이미 발매된 게임들을 토대로 작성한 것입니다. 1995년 1월 5일부터 1995년 2월 5일까지 한달동안 보내주신 「게임챔프」 애독자 엽서를 통해 집계된 통계 60%, 용산 게임 매장의 판매 통계 20%, 동시 발매된 게임 소프트를 통계 20% 비율로 작성하였습니다.

1 슈퍼 동키콩 컨트리
- 슈퍼컴보이
- 닌텐도
- 액션
- 125,000원
- 32M



2 버철화이터 Ⅱ
- 아케이드
- 세가
- 대전액션



3 프론트 미션
- 슈퍼 컴보이
- 시뮬레이션
- 11,400엔
- 24M



4 스토리 오브 도어
- 슈퍼 알라딘보이
- 삼성전자
- 액션 롤플레잉
- 69,900원
- 24M



5 철권
- 아케이드
- 남코
- 대전액션



6	브레스 오브 화이어 Ⅱ	SFC	캡콤	롤플레잉
7	진 사무라이 스피리츠	ARC	SNK	대전액션
8	소닉과 너클스	MD	세가	액션
9	버철화이터	SS	세가	대전액션
10	화이널 환타지 Ⅵ	SFC	스퀘어	롤플레잉

기대 소프트 TOP 10

＊이 순위는 아직 발매되지 않은 게임을 토대로 작성한 것입니다. 16비트에서 32비트의 차세대기로 가는 과도기적인 1995년, 과연 어떤 게임들이 이 순위를 장식할 것인지 궁금증을 더해갑니다.

1 드래곤퀘스트 Ⅵ
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 에닉스
- 가격 미정



2 크로노 트리거
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 스퀘어
- 11,400엔



3 이스 Ⅴ
- 슈퍼컴보이
- 액션 RPG
- 팔콤
- 9,800엔



4 록맨 7
- 슈퍼컴보이
- 액션
- 캡콤
- 9,800엔



5 떠돌이 시렌
- 슈퍼컴보이
- 롤플레잉
- 춘소프트
- 가격 미정



6	에메랄드 드래곤	SFC	미디어 웍스	롤플레잉
7	택틱스 오거	SFC	퀘스트	시뮬 RPG
8	메탈헤드	32X	세가	슈팅
9	레이디 스토커	SFC	타이토	액션 RPG
10	스타폭스 Ⅱ	SFC	닌텐도	슈팅

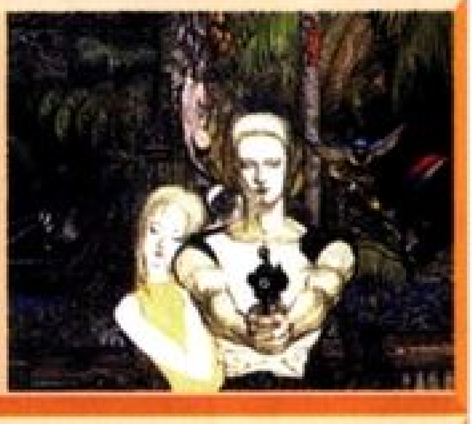
일본 인기 게임 TOP 15

*이 순위는 이미 발매된 게임과 아직 발매되지 않은 게임을 토대로 작성된 순위입니다. 게임챔프와 기사특약을 맺고 있는 「더 슈퍼패미컴」, 「새턴 매거진」과 일본 특파원의 철저한 조사에 의해 산출한 순위입니다.

1 슈퍼 동키콩 컨트리
- ☐ 슈퍼컴보이
- ☐ 액 션
- ☐ 닌텐도
- ☐ 9,800엔



2 프론트 미션
- ☐ 슈퍼컴보이
- ☐ 시뮬 · RPG
- ☐ 스퀘어
- ☐ 11,400엔



3 빅토리 골
- ☐ 새턴
- ☐ 스포츠
- ☐ 세가
- ☐ 6,800엔



4 드래곤 퀘스트 Ⅵ
- ☐ 슈퍼컴보이
- ☐ 롤플레잉
- ☐ 에닉스
- ☐ 11,800엔



5 두근두근 메모리얼
- ☐ 플레이 스테이션
- ☐ 시뮬레이션
- ☐ 코나미
- ☐ 가격 미정



6	크로노 트리거	SFC	스퀘어	롤플레잉
7	버철화이터2	SS	세가	대전액션
8	데이토나 USA	SS	세가	레이싱
9	투신전	PS	타카라	대전액션
10	리지 레이서	PS	남코	레이싱
11	슈퍼 뿌요뿌요	SFC	반프레스토	퍼즐
12	삼국지IV	SFC	코에이	시뮬레이션
13	A, IV	PS	아트딩크	시뮬레이션
14	가마이다찌의 밤	SFC	춘소프트	어드벤처
15	버철 화이터	ARC	세가	대전액션

미국 인기 게임 TOP 15

*이 순위는 이미 발매된 게임과 발매되지 않은 게임을 토대로 작성한 순위입니다. 차세대기에 온 신경을 기울이고 있는 일본과는 달리 32비트 부스터 게임기인 「슈퍼 32X」게임과 16비트 게임들이 높은 인기를 모으고 있는 모습을 볼 수 있습니다. 이 차트는 미국의 유명 게임지들과 특파원의 현장 조사를 통하여 작성하였습니다.

1 NHL 하키 '95
- ☐ 슈퍼 알라딘보이
- ☐ 일렉트로닉 아츠
- ☐ 스포츠



2 슈퍼 동키콩 컨트리
- ☐ 슈퍼컴보이
- ☐ 미국 닌텐도
- ☐ 액션



3 라이온 킹
- ☐ 슈퍼컴보이
- ☐ 버진 게임
- ☐ 액션



4 화이널 환타지 Ⅲ
- ☐ 슈퍼컴보이
- ☐ 스퀘어
- ☐ 롤플레잉



5 모탈 컴뱃트 Ⅱ
- ☐ 슈퍼 알라딘보이
- ☐ 어클레임
- ☐ 대전 액션



6	NBA 라이브 '95	SFC	스포츠	일렉트로닉 아츠
7	슈퍼 하이 임펙트	SFC	스포츠	어클레임
8	버철화이터	ARC	대전액션	세가
9	모터 툰 그랑프리	PS	레이싱	소니
10	슈퍼 스트리트화이터 ⅡX	3DO	대전액션	캡콤
11	스타워즈 아케이드	32X	슈팅	세가
12	NFL 풋볼	MD	스포츠	세가
13	로드 래쉬	3DO	레이싱	일렉트로닉 아츠
14	킬러 인스팅트	ARC	대전액션	닌텐도
15	사무라이 쇼다운	NG	대전액션	SNK



순위 알아맞추기 텔레파시 퀴즈!

나도 슈퍼컴보이 유저가 될 수 있다!

애독자 엽서의 '텔레파시 순위 알아맞추기' 정답란에 기재한 순위와 본지의 독자 인기 TOP10, 기대 소프트 TOP10의 순위를 맞추시는 분중 한명을 선발하여 슈퍼 컴보이 1대와 2명을 선발하여 신종 게임팩 1개씩을 드립니다 (마감 : 매달 18일까지이며 전화번호 미명기시는 자동탈락되오니 유의하시기 바랍니다)

☆ 3월호 정답자 발표는 별책부록 챔프 게시판을 참조하시기 바랍니다.

명인의 게임평가

이것은 게임의 완성도를 한눈에 알아볼 수 있는 그래프. 6가지 시각에서 게임을 평가한 것으로 그래프의 모양이 커다란 6각형 모양에 가까워지면 완성도가 높은 게임입니다.



챔프 명인의 가족화?!



차트를 보려면!

레이더 차트!!

액션 / 슈팅



채뻔질

얼마 전 챔프에 불만을 품고 가출한 바 있는 채뻔질! 갈 곳이 없던 관계로 3일만에 제발로 돌아온 후 숙적인 송백정에게 호되게 당하고 있다. 가출한 이유를 물어보자 그는 이렇게 대답했다.

"다른 명인들은 모두 인기가 좋은데 우째 나만 인기가 없는겨? 챔프 독자 여러분 송백정보단 제가 더 잘생겼는데 우째 날 좋아하지 않는감유? 저한테도 많은 관심과 사랑을 주세유!"

말도 않되는 소리를 지껄이는 그가 과연 게임계에서 살아남을 수 있을런지 걱정이 앞설 뿐이다…



챔프에 새롭게 등장한 이 시대 최고의 슈퍼 몽키명인 김또깡! 챔프가족이 되기 위해 송백정에게 3천명의 아름다운 무수리들을 소개해 주었다는데 …

음흉한 본색을 참지 못하고 무릉도원에서 있었던 명인잔치에서 알몸 쇼를 보여주다가 후천성 재채기과다증에 걸려 끙끙 앓고 있는 중이다.

첫 단추부터 덜컹거리기 시작하는 김또깡는 과연 치열한 명인의 세계에서 살아남을 수 있을 것인지…



아이언 코만도

제작사	폼포
발매일	95/2/10
가 격	9,800엔
기 종	SFC



정통 액션 게임으로 캡콤의 히트작 「화이날 화이트」와 비슷한 것 같지만 캐릭터가 다양해졌고 액션 동작도 상당히 많아졌다. 상대와 싸울 때 흘러나오는 효과음과 멋진 그래픽이 일품이다. 「화이날 화이트」 이후 또다시 액션 열풍이 불 것으로 믿어 의심치 않는다.

아! 내가 좋아하는 액션 게임이다. 난 이런 게임을 기다려 왔었다. 캐릭터의 부드러운 움직임! 다양한 적 캐릭터! 기존의 액션 게임 답지 않게 절대 지겹지가 않은 것이 이 게임의 특징이라고 할 수 있다. 하지만 「화이날 화이트」와 거의 비슷하기 때문에 새로운 게임이라고 느끼기엔 약간 미흡하다.



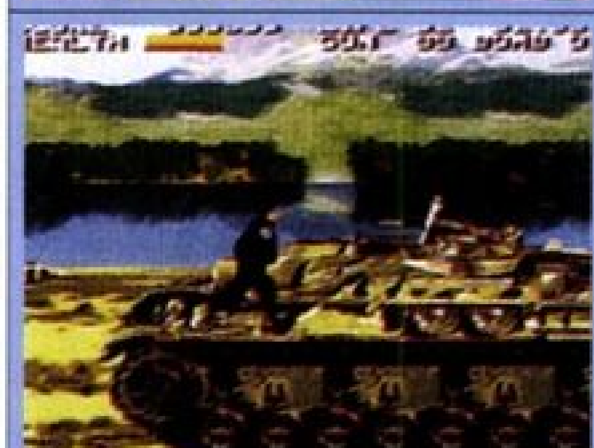
리스타 더 슈팅스타

제작사	세가
발매일	95/2/17
가 격	6,800엔
기 종	MD



세가에서 다시 한번 사고를 쳤군! 게임의 흐름은 소닉과 비슷하지만 게임의 배경이나 캐릭터는 완전히 소닉을 능가한다. 3차원 배경이 눈에 띄고 캐릭터의 부드러운 움직임이 마치 폴리곤을 사용한 것같은 느낌을 준다. 특히 이 게임이 마음에 드는 이유는 주인공 캐릭터가 아주 귀엽기 때문이다. 「슈퍼 마리오」 스타일의 게임을 좋아하는 사람은 사족을 못 쓸 만한 게임이다.

소닉에 실증을 느낀 유저라면 꼭 한번 권하고 싶은 게임이다. 소닉보다도 그래픽이 훌륭한 것은 물론 주인공의 움직임 하나하나가 웃음을 자아낸다. 아슬아슬한 부분이 많기 때문에 가슴을 조이며 게임할 수 있을 것이다. 그래픽이 훌륭한 것은 당연한 것이지만 사운드도 이렇게 좋을 수가 없다.



타임캅

제작사	빅터
발매일	95/2/17
가 격	9,800엔
기 종	SFC



다른 액션 게임과는 달리 주인공의 모습을 실사로 표현했으며 움직임이 굉장히 부드럽다. 캐릭터의 모습이 마치 「모탈 컴뱃」와 비슷하지만 싸우는 장면은 「모탈 컴뱃」 빰칠 정도다. 별로 기대하지도 않았던 게임인데 이다지도 완성도가 높을 줄이야… 박력넘치는 전투 화면이 내 마음을 사로잡는도다!

요즘 뜨고 있는 영화 「타임캅」을 게임화한 작품으로 영화의 내용과 거의 일치한다. 그리고 특히 마음에 드는 것은 영화의 주인공들의 모습이 그대로 등장한다는 점이다. 즉 「모탈 컴배트」처럼 캐릭터들을 모두 실사로 표현한다. 박력이 약간 떨어지는 것이 단점이라면 단점일지도… 어쨌든 액션 게임을 좋아하는 유저라면 한번 해볼 만한 게임이다.



화이터즈 히스토리

제작사	데이터 이스트
발매일	95/2/17
가 격	9,900엔
기 종	SFC



아, 지긋지긋한 대전 액션 게임이 아직도 나오는군! 게임 화면이 마치 예전에 나왔던 「배틀 마스터」와 비슷한 것같다. 「스트리트 화이터」와 마찬가지로 장풍과 필살기가 굉장히 화려하다. 캐릭터의 개성이 뚜렷해서 보다 재미있게 대전할 수 있을 것이다. 하지만 「스트리트 화이터」와 너무나 흡사한 것이 단점!

아니 이런 게임이 나오다니 정말 놀랍군! 기존의 대전 액션 게임과 비슷한 성격을 띠고 있지만 뭔가 색다른 분위기를 자아낸다. 가장 멋있는 스테이지를 꼽자면 도시 한가운데서 싸우는 장면이다. 커다란 멀티비전에 각 캐릭터의 얼굴과 공격 동작이 나오는 부분은 정말 인상적이다.



롤플레이 / 어드벤처

이킹

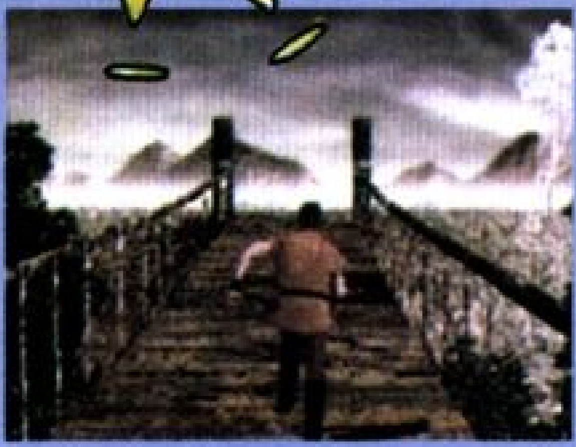
아~ 드디어 이킹에게도 봄은 오는구나! 겨우내 옆구리가 썰렁해서 항상 오슬오슬 추웁게 웝고 다녔던 이킹은 얼마전 친구 소개로 톰 크루즈같이 이렇게 멋진 남자를 만났다. 요즘은 그 남자의 사진을 항상 주머니에 넣고 다니며 싱글벙글 웃으며 살고 있는데 과연 얼마나 오래 갈 것인가가 문제이다. 모든 명인들이 이킹의 결혼을 손꼽아 기다리고 있다. 왜? 국수 먹으려구!



송백정

멧돼지를 잡겠다고 산으로 간 송백정. 눈 덮인 산속에서 헤매다 날이 저물어 길을 잃고 말았다. 멀리 보이는 불빛을 쫓아 굴 속을 헤쳐 산 정상에 오르니 난생 처음 보는 외계인들이 손에손에 [illegible] 가득한 [illegible]을 싣고 절벽 아래로 뛰어내리고 있었다. 공포에 질린 송백정. 외계인들이 타고 온 괴상한 날으는 의자를 타고 잽싸게 산 밑으로 내려간다.
「으악! 송백정 살려!!」 갑자기 긴박한 목소리가 울려나온다. "하강 리프트를 타고 내려오는 사람이 있으니 리프트 승강장에 계신 손님들은 모두 피해 주세요!!")

버철 하이드라이드



제작사	세가
발매일	95/3/3
가 격	7,800엔
기 종	SS



새턴용 소프트 기대작으로 발매 석달 전부터 그 인기는 하늘을 찌를 듯했다. 새로운 타입의 RPG로 그래픽이 상당히 멋있고 스토리도 재미있다. 무엇보다 괜찮은 점은 전투 장면이 기존의 RPG에서는 전혀 맛볼 수 없었던 뭔가 특이한 매력이 풍긴다는 것이다. 기대 이상으로 인기를 누릴 것이 틀림없다.

아니 이럴 수가! RPG 게임의 그래픽이 이 정도라니 정말 놀랍군. 기존의 RPG 게임을 생각해 보면 애니메이션이나 데모 화면은 굉장히 멋있었다. 하지만 결정적으로 그래픽이 떨어지기 때문에 그렇게 커다란 만족을 느끼지 못했는데 이 버철 하이드라이드는 RPG에 최초로 폴리곤을 사용하여 그래픽이 출중한 것은 물론 움직임도 상당히 리얼하다. 정말 최고의 게임이란 바로 이런 것이라고 외치고 싶다.

프론트 미션



제작사	스퀘어
발매일	95/2/24
가 격	9,980엔
기 종	SFC



드디어 프론트 미션이 발매됐군! 기대했던 대로 그래픽과 사운드는 물론 게임 내용이 끝내준다. 16비트 게임기에서 이 정도 게임만 계속해서 나온다면 32비트 게임도 맥을 못출 것이 틀림없다. 마치 액션과 RPG를 합쳐놓은 듯하면서도 뭔가 아기자기한 느낌을 주는 것이 매력이라고 할 수 있다.

오! 「프론트 미션」이 이렇게 재미있을 줄은 꿈에도 몰랐다. 기대는 했지만 이 정도일 줄이야! 그래픽이 상당히 뛰어나 로보트들의 자세한 부분까지 표현하고 있어 게임의 재미를 한층 더 높여준다. 화면 하단에 나오는 대화 장면은 마치 나에게 말을 거는 것같은 착각을 불러일으킬 정도로 리얼하다.

마신전생2



제작사	아틀라스
발매일	95/3/4
가 격	10,800엔
기 종	SFC



지난해 화제를 불러일으킨 바 있는 「여신전생」의 속편이다. 전작의 스토리가 연관이 있는지는 아직 모르겠지만 더욱 다양해진 몬스터와 시스템은 다시금 마신전생의 세계로 빠져들게끔 그대들을 유혹할 것이다.

「여신전생」의 아틀라스가 자신있게 내놓은 전략 시뮬레이션 제2탄! 항상 심도 있는 스토리로 마치 소설을 읽는 듯한 느낌마저 든다. 새롭게 합성시킬 수 있는 악마의 조합도 대폭 파워 업! 제 2탄에 등장하는 마계는 어떤 곳일까···



시뮬레이션 / 스포츠 / 보드 / 퍼즐



고바위

『항상 자기만의 멋을 추구하는 고바위!』 이 말이 이제는 고바위의 좌우명이 됐다. 그런데 고바위의 좌우명이 너무나 거창한 것이 아니냐는 항의를 많이 받고 있다. 자기만의 멋을 추구한다? 시골에서 막 상경한 순수한 모습을 하고 있는 것이 고바위 자신에게는 멋일까? 이 말을 자신의 좌우명으로 정한 얼마 후 갑자기 고바위가 겜프에 얼굴을 내밀지 않는 것이다. 그 이유인 즉 고바위가 병원에 입원했다는 것이다. 병명은···왕자병!! HA! HA! HA!

우춘리

올해 [illegible] 킬로그램으로 몸무게를 줄이겠다며 무리한 감량을 선언한 우춘리는 새벽 5시부터 수영장에서 [illegible] 글럼으로, 그리고 다시 사우나로 다이어트를 위한 강행군을 감행했다. 그러다 살은 [illegible] 살만 빠지나 보다. 어깨는 떡 벌어지고 우춘리의 최대 약점인 뚱뚱해는 근육으로 [illegible] 게다가 엄천대 덤친 격으로 수영장에서 쫓겨나고 말았다는데··· 이유인 즉슨 몰래 오줌을 누면 물이 빨갛게 변하는 약품을 섞은 수영장이었다고 한다. 쯧쯧~ 작년에 대중 목욕탕에서도 그런 짓해서 한증막에 지린내를 풍기더니 저 버릇 남 못주나 보군···

실황 파워풀 프로야구2



제작사	코나미
발매일	95/2/24
가 격	9,980엔
기 종	SFC



일년 만에 다시 실황 중계를 들으며 야구를 즐길 수 있게 됐구나! 전작에 비해서 여러가지 기능이 추가됐지만 그래픽의 수준은 거의 비슷하다. 하지만 전작과 달리 실제 야구의 느낌을 더욱 더 체감할 수 있다. 또다시 스포츠 게임의 제왕 자리를 차지할 수 있을 지···

와우! 내가 좋아하는 「실황 파워풀 프로야구」가 멋지게 파워 업해서 출시됐군. 전작을 해본 유저라면 모두 아시다시피 게임을 해설하는 아나운서 아저씨의 목소리 때문에 야구장에 앉아 있는 듯한 느낌을 준다. 선수들의 모습이 굉장히 코믹하므로 게임을 하다가 뒤로 넘어지는 경우가 없길 바란다.

기동전사 건담 크로스 디멘션



제작사	반다이
발매일	95/2/10
가 격	9,800엔
기 종	SFC



건담 시리즈에 나왔던 모든 로보트들이 총등장한다. 게임 장르는 시뮬레이션이지만 왠지 RPG 게임이라는 느낌이 든다. 전투 화면은 대각선으로 이루어져 있고 캐릭터의 자세한 모습까지 표현하기 때문에 혹시 만화가 아닌가 하는 착각에 빠지기 십상이다.

또 한번 건담 시리즈가 대히트를 칠 것같은 예감이 뒤통수를 때린다. 전투 장면도 멋있지만 로보트가 폭파될 때 발산하는 강력한 사운드가 뼈 속에 사무칠 정도다. 한가지 단점을 말하자면 장르가 확실하지 않다는 것이다. 시뮬레이션인지 RPG인지 구분이 가지 않아 정말 혼란스럽다. 하지만 게임이 괜찮다는 것은 부인할 수 없는 사실!!



챔프독자확성기

이 코너는 독자들의
고민, 불만 사항이나 기쁨 등을
함께 나누는 독자 참여 코너로,
가슴이 따뜻한 사람과의 만남이
이루어지는 곳입니다.
여러분의 의견에 정성껏 답해
드리겠습니다.

차세대기 코너 더 늘려야

이제 대학에 입학하게된 한국 최고의 게이머입니다. 지난 3월호는 정말 좋은 방향으로 챔프가 개선된 것같아 기쁩니다. 그러나 차세대기의 내용이 아직도 부족하다고 생각됩니다. 특히 차세대기는 아직 분석보다는 정보 위주로 해야만 합니다. 게임매장에 가보면 알수도 없는 게임이 나와 있으니 〔겜맹〕이 된 기분이 듭니다. 차세대 코너를 더 늘려주시고 또 한국코나미를 취재해 주소와 전화번호를 알려주세요.

■ 김남규, 준규형제/[redacted]

남규, 준규군의 날카로운 지적에 정말 감사드립니다.이번호에는 두형제분의 지적대로 차세대기 코너를 더 늘렸습니다.

이외에도 몇가지 더 좋은 점 지적해주셨지만 지면관계상 답변은 생략합니다. 대부분 반영토록 하겠습니다. 또 한국코나미를 취재해 달라고 하셨는데 그러지 않아도 오래전부터 코나미측에 요청을 했으나 그쪽에서 인터뷰시기 연기를 부탁해 기다리고 있는 중입니다. 취재하는대로 자세히 소개토록 하겠습니다.

대구에 사는 것이 부끄러워요

저는 대구의 한 게임매니어입니다. 그런데 저는 요즘 대구에 사는 것이 무척 부끄럽고 억울합니다. 왜냐하면 대구에서는 서울과 달리 게임매장에서 파는 물건이 서울에 비해 엄청 비쌉니다. 더구나 게임매장에 구경좀 하러 들어가면 '너 뭐살거니' 그러면서 안살거면 바쁘다고 나가라고 합니다. 또 서울처럼 경진대회가 흔하지도 않구.... 마음 나쁜 대구 게임매장이 없어지도록 이 글좀 꼭 실어주세요. 챔프 화이팅!

■ 정재한/[redacted]

대구에 사는 지역적 불리한 점은 인정하지만 몰상식한 특정 게임가게 때문에 대구 전체가 나쁜 것처럼 표현하는 것은 곤란하다고 생각됩니다.

대구는 여러 훌륭한 인물들도 많이 배출한 아주 좋은 고장입니다. 재한군을 섭섭하게 해주신 매장아저씨!아저씨의 속마음은 재한군을 섭섭하게하려한 뜻은 아이었겠지요. 혹 이 글을 보신다면 재한군에게 미안하다고 말하시고 물건을 사지않더라도 구경정도는 할 수있게 좀 해주세요.



챔프점수 유효기간이 11월까지라는 점은 개선돼야

저는 챔프점수를 꾸준히 모아 가장 많은 챔프점수로 「새턴」을 타려는 독자입니다.그러나 챔프점수 유효기간이 1년이라는 점은 잡지사의 사정상 이해가 간다고 해도 지난해 12월호부터 금년 11월호까지라는 점은 좀 공평치 못한 것이 아닌지요.

■ 신준호/[redacted]

챔프점수의 유효기간은 받으신 달부터 분명히 1년간이므로 3월5일에 1,000점을 받으셨다면 분명 96년 3월4일까지 유효합니다. 다만, 챔프선물대방출잔치는 부득히 종료시점을 정해야만 그 시점을 기준으로 못타간 상품과 그때까지의 최고득점자 순위를 가릴수 있으므로 부득이 그 시점을 11월호까지로 정했습니다. 부득이 기준 시점을 정하게된 취지를 이해하시고 〔챔프선물대방출〕때 선물을 못타가신 분중 자신의 획득점수가 1년이 안되신 분은 1년이 될 때까지 유효하다는 점 참고하시기 바랍니다.

챔프의 새로운 면모를 바라면서…

3월호는 편집내용이 대폭 개편되어 책이 많이 좋아졌지만 그래도 아쉬웠던 점은 〔이 달의 명장면〕 코너를 없애버린 점입니다. 이 달의 명장면을 없애게된 배경을 말해주시고 왠만하면 다시 살려내세요.

■ 이상욱/[redacted]

상욱군 저희가 지난호에 대폭적인 편집개편을 단행한 것은 챔프에서 그동안 모아놓았던 여러 독자들의 의견을 취합해 많은 독자들이 원하는 방향으로 개선을 한 것이랍니다. 그에따라 어떤 점은 일부 독자들에게는 원하지 않는 방향이었을 수도 있습니다. 그러나 그런 분들의 의견이 또 많이 모이면 다시 한번 편집방향이 바뀌어 질수도 있습니다. 이 달의 명장면 코너가 우수한 코너였다는 점은 인정하나 더 많은 독자가 그 코너대신 다른 정보를 원했었다는 점을 십분이해하시고 넓은 아량을 베풀어주시기 바랍니다.

이외에도 독자여러분의 따뜻한 사연과 챔프의 개선점 등을 지적한 사연들은 개별적으로 최대한 답장해 보내도록 노력하고 있습니다. 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프 「챔프 독자 확성기 담당자 앞」으로 엽서나 편지 많이 많이 보내주세요.
게재되신 분들에게는 그달치 책 1권씩을 보내드립니다.

퍼즐의 형태가 바뀐다

인간이 퍼즐 게임을 즐긴 것은 인류의 역사와 같이한다. 단지 형태만 바뀌었을 뿐 퍼즐은 우리들 생활과 떼어 놓을 수 없는 문화의 일부분인 것이다. 그 퍼즐게임이 새로운 시대를 맞이하고 있다. 우리가 일반적으로 즐기는 숨은 그림찾기, 사다리 타기, 서로 틀린 곳 찾기, 낱말 맞추기, 미로 찾기 등의 인기가 한 풀 꺾이고 새로운 형태의 퍼즐이 점점 새롭게 선보인다. 몇년전에 폭발적인 히트를 기록했던 '월리를 찾아라'와 '매직 아이'의 꾸준한 인기를 능가하는 게임이 잠시 휴지기를 거치면서 네모네모 로직으로 탄생한 것이다.

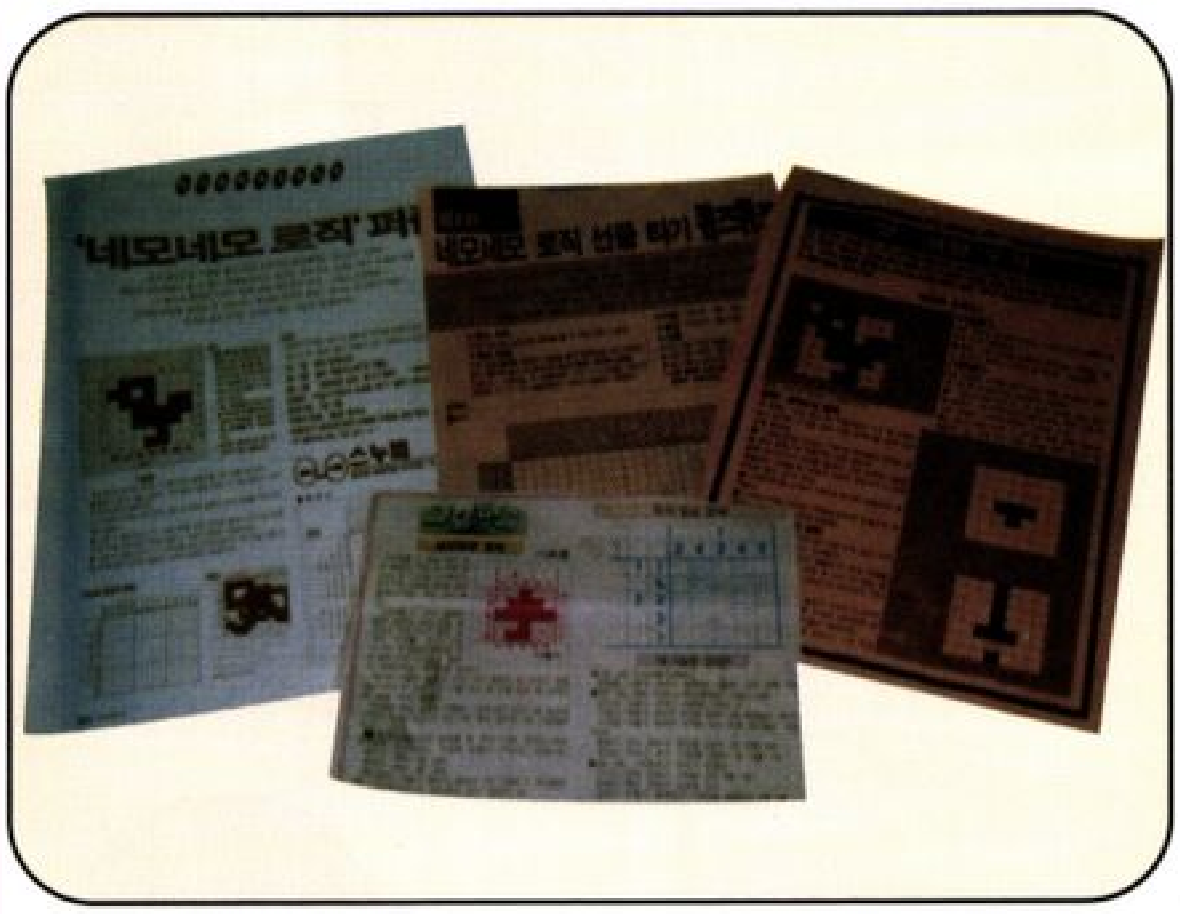
✖ 네모네모 로직이란? ✖

네모네모 로직은 일정한 빈칸들 속에 숨어있는 그림을 찾아내는 게임으로 경험과 두뇌를 쓰면 쓸 수록 빠져들어가는 하나의 예술이다.

88년 처음으로 일본에서 등장했을 때는 큰 인기를 끌지 못했으나 93년부터 남녀노소를 구분않고 거의 폭발적인 인기를 누린 퍼즐이다. 지금은 세계 각 국에서 즐기고 있는 가장 일반적인 퍼즐 게임이 된 것이다.

✖ 드디어 국내 상륙 ✖

작년(94년) 드디어 국내에 상륙, 일반인들에게 선 보였으나 기존의 퍼즐게임에 익숙한 초보자들에게 쉽지 않다는 이유로 널리 유행하지는 못했다. 그러나 점점 한 번 해본 사람들의 홍보에 의해 지금은 가장 일반적인 퍼즐게임으로 인식되어 가는 과정이다.
또한 각 매체에서 기존의 퍼즐 게임 대신으로 게재하면서 더욱 인기의 여세는 커져가고 있다.



스포츠 조선(매주 일요일자), 영점프, 월간 아이큐 점프, 로드쇼 등에 게재되고 있는 「네모네모 로직」

챔프문고

도 서 명	가 격	내 용
1 RPG 환상사전	7,000원	명작 롤플레잉 게임의 흥미를 더해주는 멋진 게임 시스템과 등장하는 몬스터의 재미있는 정보를 화보와 함께 제공한다.
2 올게임 카타로그'93	5,000원	국내 최대의 보급율을 자랑하고 있는 슈퍼컴보이 90년부터 93년까지 발매된 400 여종의 소프트웨어를 5개의 시각에서 정확하고 냉철하게 평가해 초보자도 쉽게 알아볼 수 있도록 구성된 소프트웨어 카타로그이다.
3 드래곤볼Z 외전	5,000원	반다이에서 개발한 패밀리용 게임을 롤플레잉 게임 사상 4시간대에 완벽히 클리어 할 수 있는 비법과 지도를 컬러판으로 담았다.
4 웃는 닌텐도 달리는 세가	5,500원	게임하나로 돈방석에 오른 세계 속의 기업 닌텐도와 세가의 입지열전을 자세히 소개하고 있다.
5 내일은 없습니다	5,000원	일본의 전 총리 호소카와 모리히로의 정치적 야망과 젊었을 때 자신의 업무 수행, 일처리 등 젊은이들에게 귀감이 될만한 철학을 소개.
6 평화를 위하여	5,000원	전직 미 대통령이자 지금도 세계평화를 위하여 뛰어다니고 있는 지미 카터의 일생 철학과 업적을 알기 쉽게 설명.
7 네모네모 로직 1,2편	가 권 5,000원	세계인의 퍼즐로 자리잡은 네모네모 로직. 현재 국내 각 매체에서도 기사로 소개되고 있다.
8 아랑전설 (상,하)	가 권 2,500원	아케이드의 대표적인 인기 게임인 아랑전설의 배경 스토리를 만화로 엮은 코믹한 단행본.
9 나도 게임을 만들고 싶어!	5,500원	게임을 만들 수 있는 기본적인 과정부터 완성까지 설명해 주는 지침서.
10 동키콩 컨트리	5,500원	최근 가장 인기있는 슈퍼컴보이용 게임이다. 화려한 그래픽과 어려운 난이도로 정평이 나있는 게임을 완전히 클리어할 수 있는 비법을 담았다.
11 폭소 스화2 만화	2,500원	지상 최대의 게임 '스화2'의 폭소 4컷 만화. 게임을 좋아하는 사람이라면 한번씩은 읽어보았을 대중적인 만화이다.

위 단행본 구입시 동네 서점에 없으면 게임챔프 본지 맨 뒷장에 있는 지역별 총판에 전화를 걸어 문의해 주십시오.

게임챔프 과월호는 94년 6월호부터 통신판매합니다.. 이전 책들은 품절입니다.

구입문의/702-3211



특보 1



화이터의 전설이 다시 시작된다

아랑전설 3

●아케이드 ●SNK ●발매일 미정 ●동시발매 예정

화이터의 전설이 또 다시 꿈틀거리기 시작했다…

초강력 격투 액션 제 4탄!

전국의 게임챔프 애독자 여러분 기뻐하라! 아랑전설이 1년여간의 침묵을 깨고 새로이 등장한다. 이름하여 「아랑전설3」. 승부에 굶주린 사나이들이 새로운 운명을 등에 업고 마지막 승부의 소용돌이 속으로 뛰어든 것이다!

우리의 캐릭터 김갑환 등장 예고!!

우선 아랑전설 팬들이 가장 궁금해 하는 캐릭터에 대해 알아보자. 현단계에서는 테리 보가드, 앤디 보가드, 죠 히가시 등 3명외에 새로운 캐릭터가 추가되어 7명 이상의 캐릭터가 등장한다는 정보를 입수했다.

한편 전작인 「아랑전설 스페셜」에 등장한 바 있는 기스 하워드와 덕 킹 등은 등장할 것인지… 그리고 아랑전설의 홍일점인 부지화무와 대한의 캐릭터 김갑환은 어떻게 될 것인지…



대결 전의 연출도 새롭게 변경됐다.
화면 속에 보이는 것은 혹시 기스 하워드의 옷으로 만든…

시스템 변경

시스템 면에서는 별 다른 변화를 찾을 수 없다. 체력 게이지 이외의 기력 게이지와 같은 것도 없고… 전작과 거의 흡사하다.

그러나 자세히 보면 아랑전설 특유의 2라인 배틀이 아니라는 것을 알 수 있다. 「더 킹 오브 화이터즈 '94」를 연상케 하는 지극히 평범한 액션 게임이라는 느낌을 떨쳐 버릴 수 없는 것이다. 하지만 SNK에서 평범한 액션 게임을 출시할 리가 만무한데… 바로 이 때문에 챔프 편집부에서는 공격 회피나 회피 공격일 것이라고 예상한다.

한편 던지기 기술로부터 이어지는 연속 기술 등도 가능하기 때문에 공격 방법은 대폭 늘어났다. 게다가 기존


저 유명한 테리 보가드의 파워 웨이브를 다시 한번!



의 캐릭터들도 새로운 필살기가 설정됐고 전작에서는 불가능했던 전방 대쉬가 가능해졌다.

그러나 아직은 발매일조차 불확실한 「아랑전설3」. 비록 이번호에는 여기서 끝내지만 정보가 입수되는 대로 챔프 애독자들의 눈과 귀를 즐겁게 해줄 것을 약속한다.



이름: 앤디 보가드
격투 스타일: 골법
생일: 8월 16일
출신지: 미국
혈액형: A형
신장: 171cm
체중: 69kg
취미: 무술 수업
좋아하는 음식: 스파게티
좋아하는 스포츠: 쇼트 트랙
재산 목록 1호: 무술 수행 시절의 사부와 함께 찍은 낡은 사진 한장
싫어하는 것: 개



이것이 바로 라인 공격을 대신한 새로운 시스템 스웨이 공격이다!



죠의 필살기, 하리케인도 건재하다



이름: 테리 보가드
격투 스타일: 마샬 아트 + 제프파의 격투살법
생일: 3월 15일
출신지: 미국
혈액형: 0형
신장: 182cm
체중: 77kg
취미: 비디오 게임
좋아하는 음식: 패스트푸드
좋아하는 스포츠: 농구
재산 목록 1호: 제프 스타일의 장갑
싫어하는 것: 지렁이


새로운 시스템인 전방 대쉬. 단숨에 기를 모아야 한다!



이름: 죠 히가시
격투 스타일: 무에타이
생일: 3월 29일
출신지: 일본
혈액형: AB형
신장: 180cm
체중: 72kg
취미: 싸움
좋아하는 음식: 악어고기
좋아하는 스포츠: 격투기
재산 목록 1호: 머리띠
싫어하는 것: 학교



테리가 남긴 명언… "오케이!"

계속해서 다음호에는 더욱 자세한 정보를 게재합니다.

특보2

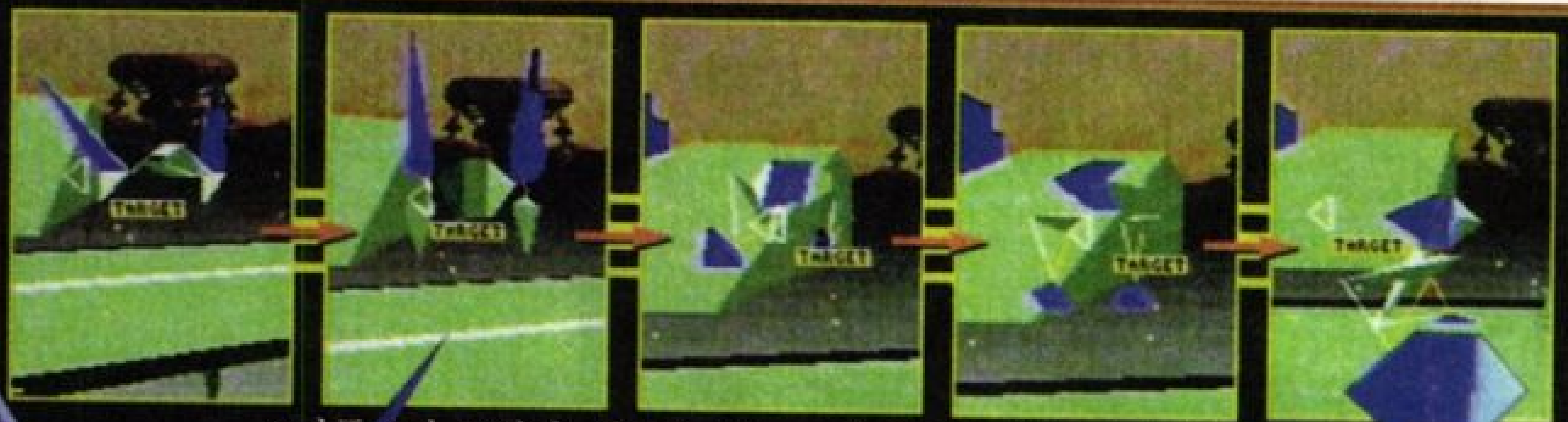


게임스타일 대폭변신!

스타폭스2

슈퍼컴보이	현지 발매일	95년8월 예정	장르	슈팅	외국어 수준	영어 하
	제작사	미국 닌텐도	용량	16M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	A B C Ⓓ E F

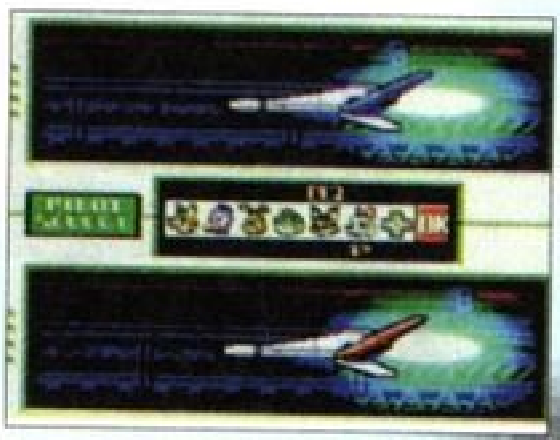
R윙으로 변신!



스타폭스의 R윙이 새로운 능력으로 다시 태어났다. 그것은 다름아닌 변신능력! 플레이어가 언제든 원할 때 선택버튼을 누르면 변신할 수 있는 이 신 시스템의 종류는 모두 2가지로 각기 다른 장점을 지니고 있어 상황에 따라 활용할 수 있다. 랜드 워커는 빠르고 조작이 용이한 표준형태로 육상에서 가장 뛰어나다.

「스타폭스2」가 지난 동계 CES쇼에 등장했을 때 게이머들의 관심은 대단했다. 다시 안드로스가 돌아와서 우주를 정복한 듯 이 게임에 대한 관심은 폭발적이었다. 스타폭스2는 전작과 같은 행동 기술을 이용할 수 있고, 전작의 주된 기술들이 개선되어 파워 업한 기술을 펼칠 수 있다. 무엇보다 이 R윙은 직선이나 어느 방향으로든지 비행이 가능하다는 것이다.

두번째로, 새로운 미션에 접어들 때는 로보트같이 건는 스타일로 변신이 가능하다. 또한 새로운 아이디어로 플레이어는 여러종류의 다양한 새로운 캐릭터의 파일로트를 선택할 수 있다. 2인용을 선택했을 때는 화면이 분할되는 특징도 있다. 스타폭스2는 앞으로 닌텐도의 슈팅게임 스타일의 방향을 제시할 것이다.







스타폭스팀의 파일로트



① 폭스 FM-001
② 팔코 FO-001
③ 페피 PY-001
④ 슬리피 SY-001
⑤ 마이유 MW-001
⑥ 파이 FO-001

안드로스가 돌아오다!

안드로스 군단의 릴랫 공격에 스타폭스팀이 다시 그들의 임무를 위해 재결합했다. 안드로스가 4개 행성의 군대를 노예로 만들고 코레니아를 침공하려고 접근중이다. 혹성의 자유를 위하여 안드로스 군단을 다시한번 막아야 한다.



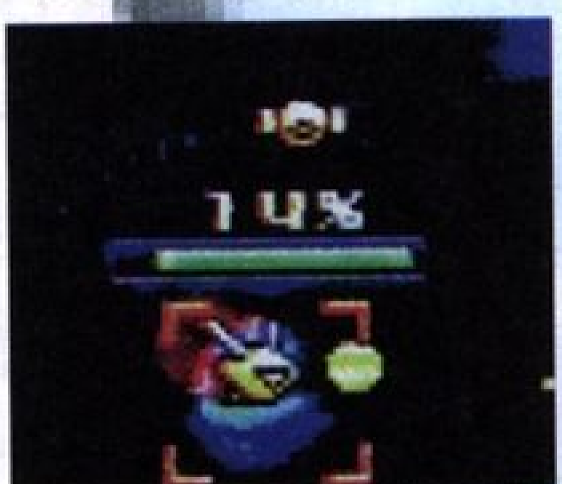
돌아온 안드로스



키 선택 A : 타이타니아 B : 베넘 C : 메테우 D : 엘라다드 E : 코네리아

어떤 희생을 치르더라도 코네리아를 지켜야…

게임을 하는 동안 안드로스가 코네리아를 침략할 것이다. 그들이 침략하는 일이 발생하면 플레이어는 하던 일을 멈추고 공격기들을 사냥해야 한다. 코네리아가 100%의 데미지를 입으면 게임오버이다.





안드로스 군단의 공격

스타폭스팀이 안드로스의 지배하에 있는 4개 행성의 자유를 위해 싸우는 동안 적들은 코네리아를 공격할 것이다. 코네리아가 데미지를 입는 것을 그냥 보고 있으면 코네리아는 큰 데미지를 입어 게임의 엔딩을 보게 될 것이다. 안드로스는 여러 종류의 전함을 보내거나, 미사일을 발사하겠지만 코네리아를 완전히 점령하기 위해 두가지 방법을 모두 동원할 것이다. 즉시 출격해서 적들을 격추시키거나 아니면 제거해 버려야 될 것이다. 플레이어는 빨리 행동을 취해서 코레니아의 데미지를 줄여야 한다.



스타 폭스의 모험

타이타니아

타이타니아는 안드로스의 첫번째 미사일 기지가 있는 곳이다. 빨리 출격해서 수비대와 미사일 발사대를 쓸어버려야 한다. 그곳은 미사일 저장고로 구성되어 있다. 스타폭스팀이 약간의 총알 세례만 하면 적들은 박살날 것이다.





베 넘

베넘은 안드로스의 메인 요새이다. 스타폭스팀이 이 요새를 정복하면 세상은 악으로부터 서서히 치유되기 시작한다. 그러나 지금 또다시 악이 침략하여 악몽의 세계로 몰고 가려 한다.





엘 다 드

적들이 독가스로 엘다드를 폐허로 만들었다. 플레이어는 이 기계를 찾아서 부숴야 한다. 그러나 적들의 저항으로, 약간의 문제가 있다. 공격을 마쳤으면 빨리 서둘러 다른 행성으로 떠나자!





메 테 올

메테올의 중심부에 적들의 보급대가 있다. 그 쪽으로 접근했을 때 이상한 워커와 벽에서 많은 포대를 발견할 것이다. 이번 작전은 조금 거칠다. 그러나 빠르게 행동한다면 적들을 물리칠 수 있을 것이다.

특보3



다크 스토커들의 복수심은 끝나지 않았다

다크 스토커즈 2 (가칭)

● 아케이드 ● 캡콤 ● 발매일 미정

다크 스토커들의 복수심은 아직도 끝나지 않았다!!

2명의 캐릭터 추가 등장!



포보스와 파이론의 꿈의 대결도 실현!



게이지 부분에 약간의 수정이 가해졌다



캐릭터 선택 화면이 큰 폭으로 변했다

뱀파이어와 뱀파이어 헌터로 출생의 근본을 달리한 채 새로운 캐릭터 2명이 탄생했다. 특히 2편에서는 포보스와 파이론을 플레이어가 조작할 수도 있다.

2명의 캐릭터는 뱀파이어 헌터인 도노반과 뱀파이어인 레이레이. 도노반은 등에 메고 다니는 마검을 주무기로 사용한다. 그러나 아직 상세한 공격법은 아직 밝혀지지 않았다.



도노반 VS 레이레이. 아! 도노반 너 여자인 레이레이를 어쩔 셈이냐?



머리를 휘감고 있는 정령과 마검의 힘을 빌어 보기에도 섬짓한 공격을 펼친다

레이레이는 희한한 물건을 사용한 공격이 이채롭다. 톱밥이나 쇠구슬을 던지거나 체인같은 것을 늘어뜨리고 미끄러지면서 발차기 공격을 시도하기도 한다.

새로운 기술은 이것이다!



물론 기존의 캐릭터도 새로운 필살기를 구사할 수 있다

뱀파이어 특유의 시스템이라고 한다면 역시 조합형 공격과 방어 회피 기술이다. 바로 이 기술들과 더불어 2편에서는 자동 방어 기술이 추가됐다. 이것은 처음 플레이한 사람이 한방에 쭉 뻗어버리는 불상사를 방지하기 위한 구제책이다. 단 한 라운드마다 자동 방어 회수는 제한되어 있으며 자동 방어를 선택하면 화면 하단에 표시된다.

한편 버튼 3개를 동시에 눌러서 체인 조합형 공격을 가할 수 있다. 비록 데미지는 크지 않지만… 그러나 X맨처럼 필살기가 너무 쉬워서 남발하는 등의 부작용은 절대 없다.

이외에도 회전 기술과 스페셜 게이지 변경, 그리고 추격 기술 등이 새로이 추가됐다.

아크스토커즈? 캐릭터 총출동







다크헌터 도노반

다크 스토커즈의 존재 자체를 부정하고 그들 모두를 없애기 위해 싸우는 사나이 도노반. 그의 바램은 자신처럼 마족의 피를 타고난 생명체를 이 땅에서 근절시키는 것뿐이다.

…소녀의 이름은 아니타. 어떤 도시에서 우연이 만난 후 도노반과 동행하게 됐다. 아니타 역시 타고난 염동력 때문에 사람들로부터 따돌림을 당한 탓에 미소라든지 웃음이라든지 하는 감정을 잃어버린 소녀이다. 도노반을 좋아하는 이유는 그의 눈동자에 어린 광채 때문이라는데…

강시 레이레이

어둠의 세계에 이변이 일어나기 시작했다… 어느 날 밤 갑자기 묘지에서 부활한 망령이 마을을 습격한 것이다. 대대로 선술을 물려받은 쌍둥이 자매 레이레이와 린린의 어머니는 자신의 목숨을 바쳐 망령을 퇴치했다. 궁극 전술 「전생의 술법」을 딸들에게 전수하지도 못한 채…

쌍둥이 자매는 어머니의 혼을 어둠 속에서 해방시키기 위해 절대 사용이 금지된 「이형전신 술법」을 자신들에게 걸고 싸우기로 결심했다. 어머니를 괴롭히는 어둠의 주인들을 처치하는 것… 그것만이 어머니를 구할 수 있는 유일한 방법이라고 믿고…

레이레이는 손발을 자유롭게 사용할 수 있으며 여러가지 무기로 공격하는 무차별 공격을 가하는 캐릭터이다. 특히 강시라는 점에서 볼 때 콩콩 뛰어다니는 모습을 보여줄런 지도…



도노반은 얼음의 정령을 소환하려 하고 레이레이도 뭔가 필살기를 구사하려고 한다

뱀파이어 데미트리 맥시모프

뱀파이어측의 대장격. 변형체가 많은 뱀파이어 캐릭터 가운데 가장 인간에 흡사하다



늑대 인간 가론

민첩한 동작으로 상대를 희롱하는 늑대 인간. 비록 전작에서는 힘이 모자라 고생했지만 2편에서는 어떤 활약을 보여줄지…



좀비 자벨 자록

웅크리고 이동하거나 공중 대쉬 등 특이한 동작을 보여주는 자벨. 리치가 긴 장점을 살려 상대를 공략한다

프랑켄슈타인 빅토르 폰 겔덴하임

뱀파이어측의 최강 캐릭터. 간단한 키조작으로 높은 기동력을 자랑한다. 새로운 시스템이 대폭 추가된 2편에서도 최고의 자리를 지킬 수 있을지…





사큐바스 몰리건 안스랜드

뱀파이어측의 최강 캐릭터. 간단한 키조작으로 높은 기동력을 자랑한다. 새로운 시스템이 대폭 추가된 2편에서도 최고의 자리를 지킬 수 있을지…

미이라 아나칼리스

이상한 캐릭터만이 존재하는 뱀파이어 계통에서도 가장 흉칙한 캐릭터가 바로 이놈이다. 2편에서도 전작에 못지않은 공격을 감행할 것으로 예상된다





우먼캣 페르시아

귀여운 고양이 아가씨. 전작에서는 리칸에게 인기를 빼았겼지만 2편에서는 여왕으로 군림할 수 있을 지…

사무라이 비샤몬

5단 공격과 6단 공격은 물론 수비에 약한 단점을 완벽하게 극복했다고 한다



마망 오르바스

가재 펀치로 일약 각광을 받았던 오르바스. 그런데 "2편에서는 가재 펀치가 없습니다"라고 캡콤 관계자는 밝혔다…



왕발 사스콰치

역시 필살기를 변경했다는 캡콤 관계자의 말이 절망적이다…



로보트 포보스

전작에서는 사용할 수 없었던 캐릭터. 그러나 폭발적인 인기를 감안하여 전격적으로 채용됐다



우주인 파이론

궁극의 생명체. 바로 이 파이론으로부터 다크 스토커즈가 부활한다. 전작의 마지막 보스로서의 능력을 발휘할 수 있을 것인지…

특보 4



캐릭터 직업 철저 연구 드래곤 퀘스트 VI

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	95년 여름예정	장르	롤플레잉	외국어 수준	일본어 중
	제작사	에닉스	용량	미정	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	A B © D E F

전직 시스템의 재미를 깨닫자!

지난호에 잠깐 소개가 되었던 전직 시스템. 이번호에는 그 전직 시스템에 대해서 좀더 자세하게 소개하겠다. 아직 모든 직업이 공개된 것은 아니지만 우선 일부만이라도 알아보도록 하자.

우선 각 캐릭터는 최초부터 직업이 설정되어 있다. 그 특징은 표를 보면 알 수 있는데 각 직업의 전직은 어느정도의 레벨이 있다면 타마 신전에서 자유롭게 할 수 있고, 마법사에서 무투가로 전직하여 마법을 사용하는 무투가로 변할 수도 있다. 한마디로 전직전 직업의 강력함과 주문력을 계승하여 새롭게 태어난다는 것이다. 또한 Ⅲ에서는 전직 후에 레벨이 1로 돌아가 버려 특수 능력이 없어졌기 때문에 고생했었지만 Ⅵ에서는 레벨에 변함이 없기 때문에 보다 즐겁게 게임을 진행할 수 있다.

기존의 8개 직업과 그 특징

용자 (勇者): 용자라면 데인계의 주문(라이데인, 기가데인)을 익혀간다. 어느쪽이라도 초 강력한 주문뿐이다.

전사 다양한 무기, 방어구를 장비할 수 있다. 주문은 외울 수 없지만 마구 베기, 마하드 등의 특기를 익혀나간다.

무투가 전사와 비교될 정도의 전투력을 가진 무투가. 초반에는 맨손으로도 충분할 정도이다. 차후에 레벨이 오르는 것에 의해서 회심의 일격 등의 필살기술이 나오기 쉬워진다.

마법사 주문 공격 전문가. 레벨이 낮을 때부터 비교적 위력적인 주문을 익혀나간다. 단, 공격력과 수비력이 낮다.

승려 회복계의 주문을 익혀나가는 캐릭터. 그 외에 간접공격의 주문으로 전투를 응원하기도 한다. 레벨이 올라가면 공격주문도 사용가능해진다.

상인 일행에 참가시키는 것만으로 보다 많은 돈을 손에 넣을 수 있다.   에서는 미지의 아이템 감정도 가능했었는데…

놀이꾼 최초에는 쓸만해 보이지만 왠지 레벨이 오르면 오를 수록 사용하기 싫어지는 캐릭터이다. 단 운만은 이상하리만큼 좋은 녀석이다.

현자 마법사와 승려의 주문을 동시에 사용할 수 있다. 단 많은 경험치가 없으면 전직할 수 없다.

도적 도적은 전투시 적을 공격하면서 적의 아이템을 훔치는 것이 가능한 캐릭터이다. 또한 이동시 적에게 들키지 않는 특기와 숨겨진 아이템을 발견할 수 있는 특기를 가지고 있다.

새롭게 추가된 직업 3가지

주인공은 도적!?



이번에 공개된 사진을 보면 주인공의 직업은 도적으로 되어 있다

무용수 무용수는 레벨이 올라가면 적의 공격을 피하는 경우가 많아진다. 또한 적에게 죽음을 권유하는 '죽음의 춤'과 동료의 HP를 회복시켜주는 '베호마라의 춤'이라는 특기를 가지고 있다.

마수사 마지막으로 마수사는 이 직업을 가진 동료가 파티에 있을 때 전투 후에 몬스터를 동료로 삼을 수 있다. 마수사에 대해서는 이후에 자세하게 다시 소개하겠지만 어쨌든 몬스터 동료를 늘리는데 절대적으로 필요한 직업같다.

새로운 직업에 새로운 「상태」 속속 등장!

여기서는 지금까지 시리즈에 없었던 새로운 시스템들에 대해서 소개하겠다. 새로운 상태라는 것은 대체 어떠한 효과를 나타내는 것일까?


어떤 특기가 사용되는 것인가?


직업 선택의 자유는 있는가?

「Ⅵ」의 직업은 전부 9종류?

지금까지 「Ⅵ」에 등장하는 것이 확실해진 직업은 모두 11종류이다. 이중에는 이전부터 등장이 확실했던 직업이 6종류가 있는데 이것은 Ⅲ부터 등장했던 직업이기 때문이었다.

Ⅲ에서는 직업이 변하게 되면 그 직업의 특성을 강조하기 위해서 캐릭터의 그래픽이 변하기도 했는데 「Ⅵ」에서는 각 캐릭터가 가진 개성을 존중하기 위해서 필드상의 그래픽 변화는 없을 것같다.


어떤 캐릭터로 성장시킬 것인가?


「Ⅲ」에서는 최초에 6가지의 직업중에서 좋아하는 직업을 선택한다


「전직의 신전」은 이번작에서도 등장한다


직업은 대체 몇가지가 있는 것일까?


그래픽에 변화는 없는 것같다


이번에도 주인공이 이루는 파티는 4인조

새로운 상태표시 「생김새」라는 것은?

「생김새」라는 것은 말그대로 각 캐릭터의 생김새를 나타내는 것으로 장비하고 있는 무기와 방어구, 아이템 등에 의해서 수치가 변하게 된다. 이벤트에도 관계가 있는 것같고 높으면 높을 수록 '좋은 인상'이 된다. 방어력은 높지만 생김새는 0이 되는 갑옷이나 보기에는 좋지만 실용성이 없는 칼 등도 많이 등장한다.



게임중에도 역시 멋있는 쪽이 좋은 결과를 얻을 수 있는 것같다


일반적인 「가죽옷」은 생김새가 이정도밖에 되지 않는다


여행의 옷을 입히면 옷이 다르다는 이유로도 치수가 올라간다

새롭게 등장한 직업의 특성을 파악해 보자!

새롭게 등장하는 직업은 무용수, 도적, 마수사이다. 각각의 이름을 보면 대충은 그 특성을 알 수 있을 것같다. 이들 3가지의 직업은 모험 도중에 여러가지 활약을 한다.

레벨에 따라 「칭호」가 변한다?

직업에 관한 신정보 한가지! 캐릭터 상태 사진을 보면 그안에 'かけだし'라는 항목이 보일 것이다. 이것을 보면 「Ⅵ」에는 각 직업에 관한 '칭호'가 정해져 있는 것같다. 이 칭호라는 것이 대체 어떠한 형태로 생기는 것인지


칭호는 곧 지명도. 이것으로 인해서 사람들의 보는 눈이 달라지는 것일지도?


이런 칭호는 마음에 들지 않는다


초기에는 적들을 상대하기 힘들지만…


열심히 수행을 거듭하면


멋있는 칭호를 얻을 수 있을 정도로 잘 싸울 수 있다

는 아직 알 수 없지만 그 효과는 짐작할 수 있다. 즉 마을이나 도시 등에 퍼져 있는 플레이어의 지명도를 나타내는 것인데 이벤트에 관련이 있다. 그렇다면 칭호가 악인이 되면 이벤트 해결에 문제가 많겠는데…

춤을 추면 즐거운 무용수!?

무용수라고 한다면 전투에서 그다지 쓸모가 없을 것이라고 생각할지도 모르지만 그와 반대로 꽤 쓸모있는 직업이다. 리듬감을 이용하여 몬스터의 공격을 피하기도 하고 다양한 효과를 가진 춤을 추기도 하여 동료들을 도와 준다. 어떤 효과를 가진 춤들이 있는지는 모르겠지만 적 몬스터를 죽이기도 하고 우리편의 HP를 회복시키기도 한다.


이런 여자가 한명쯤은 있어야 할 것이다


적의 공격을 즐겁게 피하기도 한다


매혹의 댄스를 보여주면…


몬스터는 쓰러지고 만다


모두가 피곤해져 있을 때…


이렇게 모두가 건강해질 수 있다

사용방법이 다양한 직업 도적

도적의 특기라고 한다면 무엇보다도 훔치는 것. 더우기 몬스터를 공격할 때에도 아이템을 훔치는 행동도 할 수가 있다. 이 외에도 숨겨진 아이템을 발견해내는 능력과 몬스터에게 숨어서 이동하는 능력을 갖고 있다. 던전 같은 곳에서 아이템이나 마법도 사용할 수 없는 상태라면 이 특기가 꽤 유용하게 쓰인다. 한마디로 일행을 위험에서 구해주는 직업이다.


주인공의 직업은 도적!?



좋지 못한 이미지의 도적과는 어울리지 않을지도?


적의 아이템을 훔칠 수도 있다

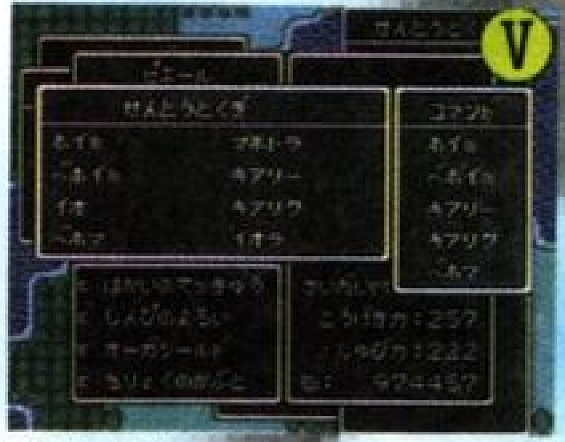

이렇게 숨어서 가는 능력도…


숨겨진 아이템을 발견하기도 한다

어떤 것도 척척 해내는 마수사

마수사는 그 이름대로 몬스터를 조종하는 직업이지만 「Ⅵ」에서는 약간 그 의미가 다르다. 즉 몬스터를 동료로 삼을 수 있는 직업인 것이다. 또한 마수사라는 단어에서 느낄 수 있는 것이 드래곤의 조종. 단순히 몬스터를 조종한다는 것만이 아닌 어떤 엄청난 것이 숨겨져 있을지도…


여러가지 특징을 가진 몬스터들


사용할 만한 능력을 가지고 있는 놈들도…

물품 보관소는 어떻게 될 것인가?

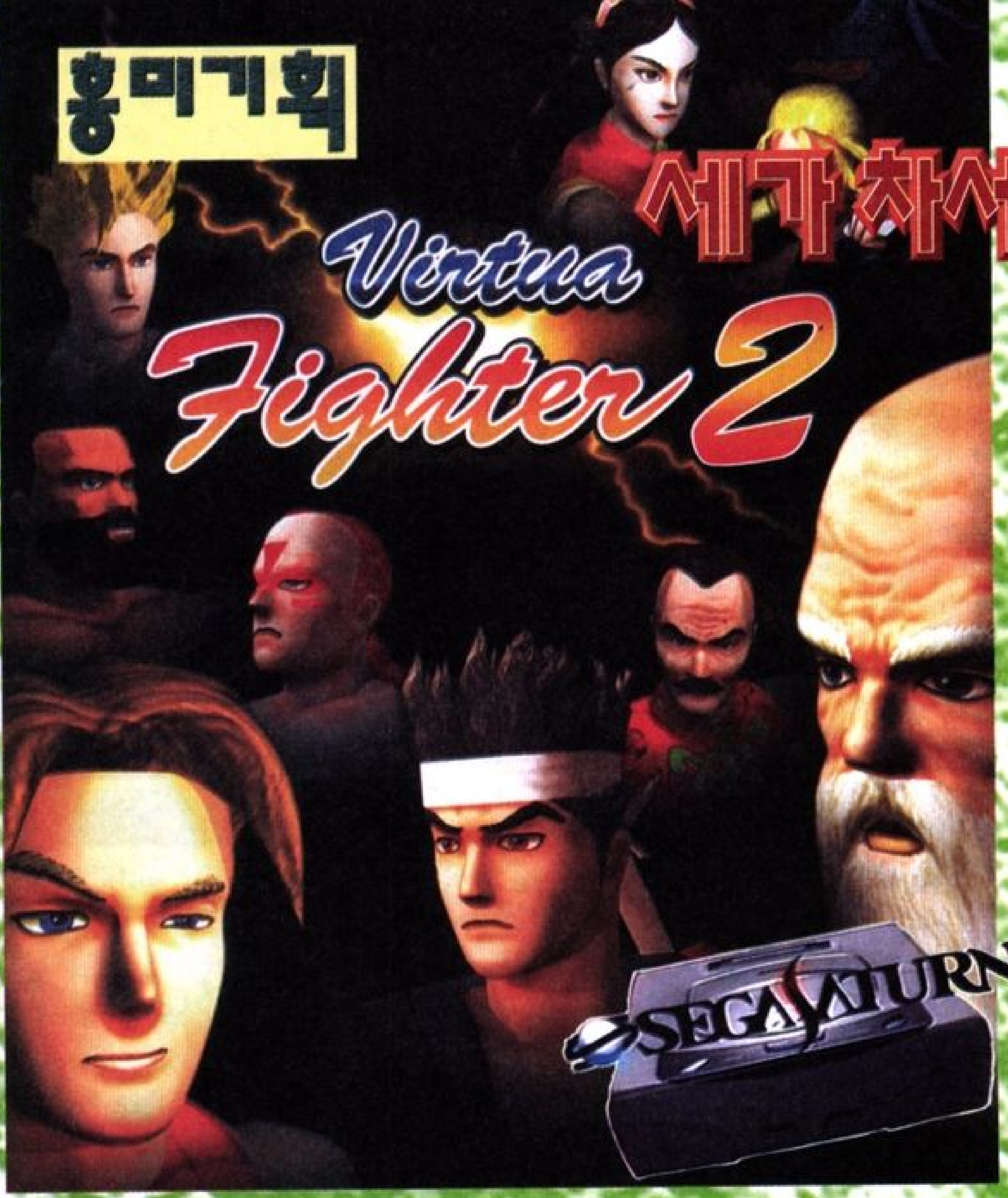
「Ⅴ」에서는 마차에 들어가 있는 몬스터 동료를 맡아주기도 했던 물품 보관소라는 것이 있었는데 「Ⅵ」에서는 과연 어떻게 될 것인지? 당연히 「Ⅵ」에서도 무제한으로 동료 몬스터를 데리고 다닐 수 있는 것은 아니기 때문에 몬스터를 맡길 수 있는 어떤 방법이 있을 것이다. 가능하다면 물품 보관소를 한개 가지고 싶은데…


이것은 상당히 괴로운 일이었다


능력이라고 하기 보다는 마음대로 사용할 수 있는 곳이었다

흥미기획

이식한계에 고민하는 세가 차세대 전략



차세대기 발표후 두각을 나타내고 있는 새턴과 플레이 스테이션, 그 어느 것이 우위라고 확실하게 말할 수 없는 현 상황에서 이 두종의 게임기는 계속해서 지원 소프트를 발매하여 치열한 경쟁을 벌이고 있다.



업소에서 공전의 히트 『버철 화이터 II』

94년도 최고의 격투 게임이었던 버철화이터는 텍스처 매핑을 사용하지 않은 상태로 명암과 색상, 그리고 얼굴의 표정까지도 표현하였기 때문에 대단한 인기를 끌었던 게임이며 그 후속작인 「II」가 나온 지금까지도 많은 사람들의 사랑을 받고 있다.

94년도 말에 국내에 버철화이터II의 로케 테스트판이 들어왔을 때 명지대 근방에 위치한 '블루타운'에는 엄청난 인파의 사람들이 몰리기까지 했다. 지금은 어느만큼 알려진 게임센터라면 어디에서나 볼 수 있는 버철 화이터 II. 더욱 다양해진 기술과 화려한 그래픽으로 단시간에 최고의 위치를 차지하게 되었다. 그 때문에 새턴 유저들은 버철 화이터II의 발매를 학수고대하는 것은 당연한 일이다. 그러나 새턴 유저들에게 실망을 안겨주는 세가 AM2 연구소(이하 AM2연)의 스즈키 부장의 한마디가 있었다.

"새턴으로의 이식은 확실하지만 업소용만큼의 완성도는 보일 수 없을 것입니다. 다만 그 분위기와 느낌은 똑같이 재현할 생각입니다."

이정도의 움직임과 그래픽이 과연 이식될 것인가?



이 말은 버철 화이터I에서 실망을 느낀 유저들에게 적든 크든 실망이 아닐 수 없을 것이다. 사실 발매당시 새턴이 그 정도의 인기를 끌 수 있었던 것도 버철화이터라는 효자 소프트 덕택이었는데 제작 총감독의 위치에 있는 스즈키부장의 입에서 자신감있는 말이 나오지 않았으니 실망감을 가지게 되는 것은 당연지사.



버철 화이터II의 화려한 그래픽! 텍스처 매핑에 의해서 더욱 새로와 졌다!

어쨌든 현재로는 업소용 최고의 인기 게임인 버철 화이터II가 새턴으로 나온다는 것이 확실한 사실이고 그 완성도가 미흡하다 하더라도 누구나 기대를 하는 것도 확실하다.

단시간내에 전작의 인기도를 한몸에 이어 받으며 최고의 인기 게임으로 급부상한 버철 화이터II. 과연 어느정도의 이식도를 실현시킬 것인가?

부드러운 움직임 구사, 버철 건 슈팅

버철 화이터II가 국내에 정식으로 발매되기전에 버철 화이터I과 같이 게임센터에 있던 것이 버철 캅이다. 물론 버철 화이터와 같이 나온 것은 아니며 버철 화이터가 어



버철 캅의 매력은 부드러운 움직임과 자동 조준 시스템



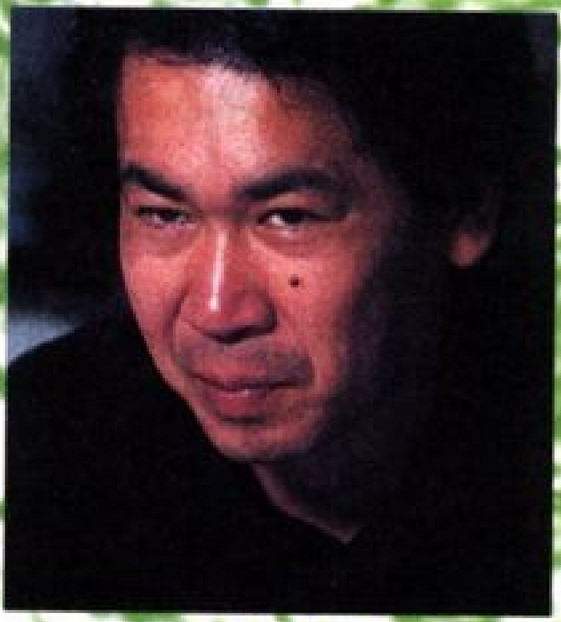
다수의 적들이 등장하므로 이식의 걸림돌이 될 것같다

느정도 게임센터에서 자리를 잡고 있을 때 나온 것. 물론 버철 화이터처럼 단기간에 인기를 모은 것은 아니고 자칫 하면 사라질 뻔한 게임이었다. 이 버철 캅 역시 새턴으로 이식되는데 이점 역시 버철 화이터II와 마찬가지 문제가 있다. 그것은 앞에서는 말하지 않은 기판 모델의 차이인데 버철 화이터I이 모델1을 사용해서 만든 폴리곤 격투 게임인데 비해서 버철 캅과 버철 화이터II는 신형 기판인 모델2를 사용한 것이다. 그리고 더욱 큰 문제는 새턴의 기본적인 구조는 모델1을 따라가고 있다는 것이다. 현재 한창 이식중에 있는 데이토나 USA 역시 업소용은 모델2를 사용하고 있다. 때문에 여러가지 수정작업이 진행되고 있는데 4월1일 발매가 확정되어 있는 데이토나USA가 어느정도의 이식도를 나타낼지... 하지만 한가지 확실한 것은 데이토나USA의 이식도가 앞으로 발매될 버철 화이터II와 버철 캅의 이식도가 될 것이라는 점이다.

현 시점에서 버철 캅에 대해서 예상할 수 있는 것은 동시에 다수의 캐릭터가 등장할 수 있도록 새턴 내부에 있는 2개의 RISC CPU를 동시에 사용할 것이라는 점과 건 슈팅 게임이기 때문에 이전에 MD-CD로 발매되었던 리셀엔포서스와 마찬가지로 총을 포함하여 발매될 것이라는 점이다.

이식중에 드러나는 한계점은 과연!?

게임이라는 것이 모두다 그렇지만 특히 이식 게임의 경우에 실망감을 갖게 되는 경우가 더 많다고 할 수 있다. 그 이유는 타기종이나 업소용의 이식 게임은 원작이 가지고 있던 수준에 미치지 못한다는 것인데 그점에 대해서는 이식시에 사용되는 하드웨어의 성능을 잘 모르는 사람들이 아니라면 어느정도 이해는 해주어야 한다고 생각된다. 다만 원작을 제작한 메이커가 이식을 할 경우에는 약간 다른 상황이 벌어지는데 지금의 버철 화이터II와 버철 캅이 그러한 경우이다.



세가 AM2연의 스즈키 부장

그렇다면 과연 이 두 소프트의 이식중에 드러나는 한계점의 과연 무엇일까? 그점에 대해서 이제부터 설명해 보자고 한다. 단 이것은 어떻게 보면 세가사를 대신하여 해주는 변명일지도 모른다.

데이토나 USA와 비례되는 소프트의 이식도

지난호에 데이토나USA에 대한 기사가 나간 것은 모두들 알고 있을 것이다. 그리고 3월호에 실린 사진들을 보아서 과연 데이토나USA가 어느정도로 이식되고 있는지를 알았을 터인데 그 사진들은 약45%정도의 완성도 상태이다. 하지만 45%라고 하여도 텍스처 매핑을 한 외부면을 좀더 부드럽게 다듬는 일은 있을지 몰라도 그 이상의 발전은 기대하지 않는 것이 좋다. 왜냐하면 완성도 45%가 차체 완성후에 3개의 코스중 1개를 완성한 확률이니까 말이다. 그렇다면 앞으로의 모든 모델2 게임들도 이 정도의 수준으로 나올 것인가? 수준이라고 말해서 조금은 이상하지만 우선은 그렇다고 생각해야 할 것이다.



메인 보드인 모델2



현재 데이토나USA는 완성을 목전에 두고 있다. 역시 해상도는 좀 떨어진다

버철 화이터II는 제작총감독인 스즈키 부장도 장담하지 못한 것이고 버철 캅은 우선 차순위로 되어 있기 때문에 데이토나USA의 이식도는 이 두 소프트의 이식도가 될 것이다.

전용 모니터의 문제점

일반적으로 AM2연의 업소용 폴리곤 게임들은 모두 전용 모니터를 사용하고 있다. 이것은 폴리곤 캐릭터 구성시에 떨어지게 되는 매끄러움이나 선명도를 살리기 위한 것인데 이것은 새턴 유저들의 입장에서 생각해 보면 단점이



철권의 경우에는 전용 모니터를 사용하지 않았다. 그러나 세가의 경우는 그렇지 않기 때문에 문제가 되는 것이다

될 수도 있다.

지나친 선명도를 표현하고 있기 때문에 오히려 이식에 걸림돌이 되며 또 한편으로는 어렵게 이식을 하고 업소용과 그래픽적인 면에서 많은 차이가 생기므로 실망을 하게 된다는 것이다. 과연 이점을 어떻게 극복해야 하는가? 이것은 세가의 AM2연이 피할 수 없는 숙명이라 할 수 있다. 세가측에서는 현재도 「세가 랠리 챔피언 쉽」을 제작하고 있는데 이것 역시 새턴으로 나올 것이며 전용 모니터를 사용하고 있다. 앞으로 폴리곤 붐이 사라지지 않는 한 이러한 현상은 지속될 것이다.

남코의 폴리곤 게임인 철권은 전용 모니터를 사용하지 않는다. 그런데 왜 유독 세가만이 전용 모니터를 사용하는 것일까? 어쨌든 새턴의 슬롯 부분에 이점을 보완해주는 업그레이드용 카트리지 같은 것이 나오지 않는 이상 이점을 이식과정에서 보완하기에는 너무나 힘들다.

관심 집중되는 발매일은

지금 새턴의 유저들이 상당히 궁금해 하는 것은 이 두 소프트가 발매되는 날이다. 우선 알 수 있는 것은 버철 화이터II와 버철 캅이 거의 비슷한 시기(약 1개월 차이로)에 나온다는 것이며 버철 화이터II의 발매일은 약 96년 초로 잡혀 있다.

개발에 들어가는 시기는 95년도 중순인 4~5월 쯤이며 제작팀은 현재 데이토나 USA를 맡고 있는 데이토나 팀이 버철 화이터 팀과 동시에 들어가게 된다. 그후에 기본적인 부분이 끝나게 되는 10월쯤에 데이토나 팀이 버철 캅쪽에 붙게 되고 양쪽의 팀들이 분주하게 움직이게 된다. 이 각 팀들의 분주한 이동이 바로 이식이 빨리 끝날 수 있는 비결인데 한편으로는 팀들이 뒤섞여 버려서 버철 화이터I과 같은 실수를 하지 않을까 걱정하겠지만 이번에는 폴리곤이 깨지는 엄청난 버그는 없을 것이다. 어쨌든 이식은 노하우의 문제이기도 하니까.

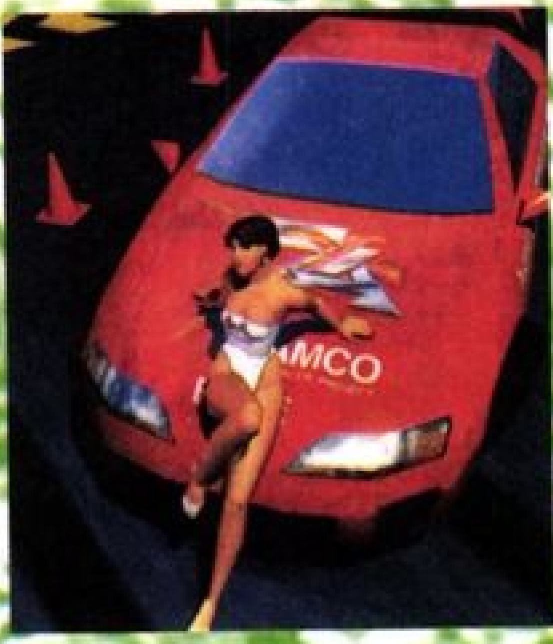
지명도의 하락, 새턴의 대응책은?

누구나 한번쯤은 생각해 보았겠지만 차세대 게임기들이 등장할 때 기기의 성능은 물론 소프트들도 고려했을 것은 확실하다. 만약 새턴의 동시 발매 타이틀이 버철 화이터I이 아니었다면 새턴의 발매 첫날에 그렇듯 높은 판매율을 기록할 리는 없다.



버철 화이터의 상대로 주목을 끄는 투신전

후일에 등장한 플레이 스테이션은 리지 레이서를 앞세워 새턴에 대항하였고 리지 레이서 이후에 현재까지도 버철 화이터와 비교되는 타카라의 투신전을 내놓았다. 더우기 플레이 스테이션의 투신전은 흡사 버철 화이터의 미흡함을 보강시킨 리메이크판과 같은 느낌으로(예를 들자면 텍스처 매핑과 폴리곤의 수를 줄여서 폴리곤이 깨지는 것을 막은 점) 버철 화이터에 실망을 느낀 일부 매니아들을 끌어들이기에 충분하였다. 그러나 아직도 새턴 쪽에는 세가가 그동안 뿌려 놓은 지명도 있는 게임들이 남아 있고 「팬저 드래군」이나 「윙 암즈」같은 괜찮은 게임들이 많이 있어서 플레이 스테이션에 밀렸다고는 생각할 수 없다. 그러나 차후에 등장하게 될 「버철 화이터II」가 실패한다면 그것은



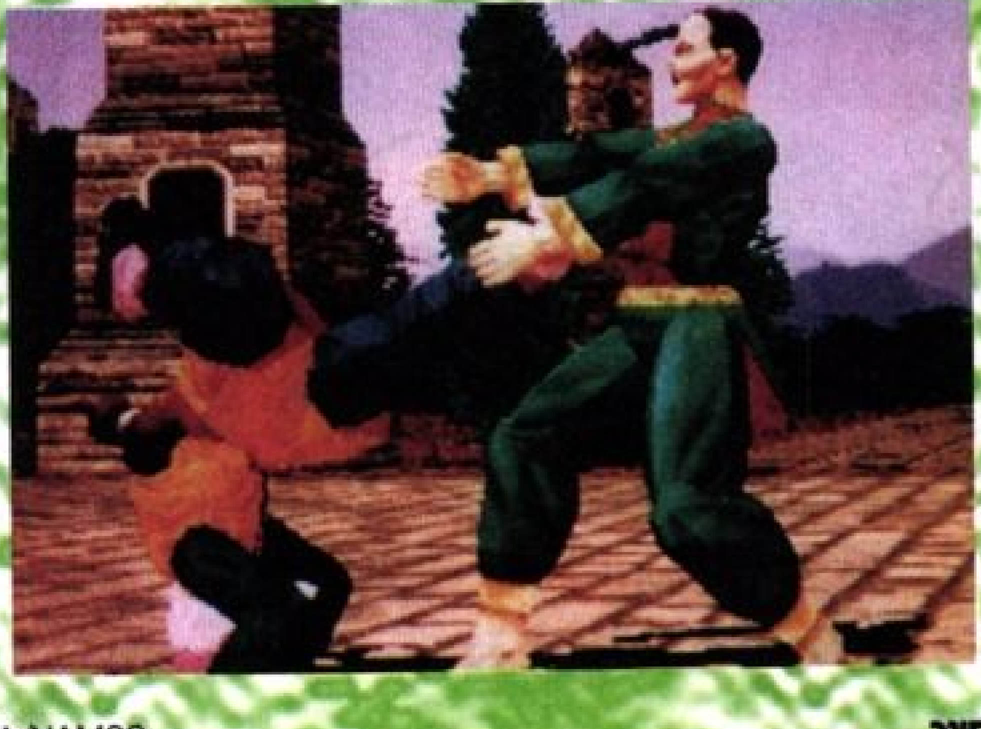
데이토나의 상대는 리지 레이서인가!?

새턴으로서는 큰 일이 아닐 수 없을 것이다.

지금도 많은 주변기기와 타이틀을 걸고 차세대기의 선두주자 자리로 발돋움 하고 있는 세가 새턴. 마지막으로 새턴 자체 성능을 최대로 활용하여 「버철 화이터II」와 「버철 캅」의 이식에 성공한다면 그 때는 새턴이 차세대기의 선두주자가 될 것이다.

완전 이식은 불가능!?

모든 게임유저들이 기대하고 있겠지만 한가지 확실하게 알아두어야 할 것은 완전이식은 불가능하다는 것이다. 우선 앞에서 말했듯이 업소용 자체가 모델1에서 모델2로 바뀌었고 새턴의 기본 구조는 모델1을 따라가고 있기 때문이다. 바로 이점이 이식시 최고의 문제점으로 나타나고 있는데 모델1의 업그레이드 판인 모델2와 똑같은 게임이 등장한다는 것은 어렵다. 배경의 수정과 캐릭터의 크기 축소, 그리고 폴리곤의 적당한 감소는 예상해야만 할 것이다. 버철 캅의 경우라면 출연 캐릭터의 수를 줄이고 스테이지의 배경을 감소시키는 것이 그나마 이식을 순조롭게 할 수 있을 것이다. 모두들 이식에 미흡한 점이 발견되었을 때 그것을 비난하겠지만 폴리곤 게임이란 것이 그 만큼 어렵다는 것은 알아야만 할 것이다.



이 정도의 화면은 불가능하다. 단 스즈키 부장의 말대로 느낌과 움직임은 기대해도 좋을 것이다

기획기사 2

닌텐도 위성 게임방송시대 개막, 최대 게임유통 혁명!!

-95년 4월 닌텐도 작전 개시-

게임 유통 경로가 바뀐다!

닌텐도가 위성 데이터 방송을 실시하게 되어 일본 최대의 게임 도,소매점이 밀집해 있는 아키하바라는 바짝 긴장을 하고 있다. 바로 유통업자들에게는 달갑지 않은 소식이기 때문이다. 유저들에게는 즐거움을 게임 소프트 도,소매 업자들에게는 괴로움을 넌지시 던진 이 위성 시스템으로 인해 유통 관계자들은 '대책마련'의 초읽기에 들어갔다.

1986년, 닌텐도는「디스크 시스템」을 발표하면서 NTT와 제휴하여 전화 회선을 통해 게임을 공급한다는 계획을 발표했었다. 하지만 이때는 유통업계의 반발로 그 계획이 좌절된 바 있다. 그리고 9년이 지난 4월 23일, 이날이 새로운 유통시장이 정립되는 날인지 아니면 전면 폐업의 날이 될 것인지 귀추가 주목된다.

기세등등한 저력을 보인 위성 데이터 방송이 어떤 것인지, 그리고 닌텐도가 품고 있는 전략이 무엇인지 파악해 보았다.

위성 데이터 방송

인공위성을 사용해 문자정보 등 데이터 수신방법으로 게임을 즐기는 것은 이제 더이상 꿈이 아니다. 바로 현실에서 경험할 수 있게 된 것이다. 닌텐도에서 실시하게 될「세인트 기가 슈퍼패미컴 방송」이 바로 이것이다. 이것은 닌텐도의 위성 음악 방송(세인트 기가)과의 협력으로 여러 유저들이 4월 23일 즐기게 될 세계 최초로 위성 데이터 방송이다. 이 방송을 즐기기 위해서는 위성 데이터용 어댑터(새털라뷰)세트가 필요하며 이 새털라뷰(SATELLITE VIEW의 약자)와 메모리팩(용량은 8메가, 대응 카세트에 정착하고 데이터 교환 가능)에 원하는 데이터를 로드하면 된다. 일단 로드한 데이터를 메모리시키면 몇번이고 게임을 즐길 수 있다.

소프트 제 1탄으로 닌텐도에서는「버철 레이크」를 준비하고 있으며 이 외에 스퀘어사등 여러 업체의 게임이 지원될 예정이다.

위성데이터로 마리오를 만난다

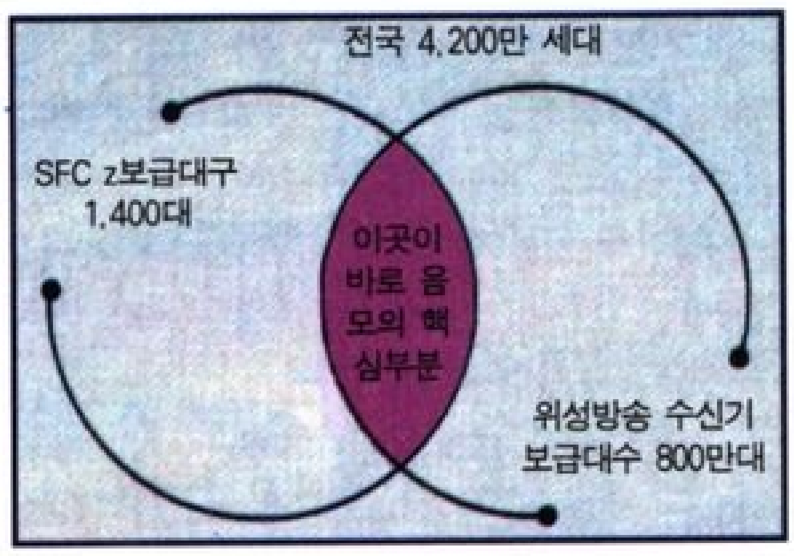


방송국에서 인공위성으로, 그리고 마지막 종착지인 가정으로…
대략적인 시스템은 기존의 위성방송과 큰 차이가 없다

세인트 기가는 일본에서 현재도 가동중인 위성 방송국이다. 안테나와 튜너 등을 구입한 후 가입하면 당장이라도 이용할 수 있다. 그 세인트 기가 위성 방송국에서 4월 23일부터 현재 운용중인 위성회선과 슈퍼패미컴을 사용한 '슈퍼패미컴 아워'를 개시한다.

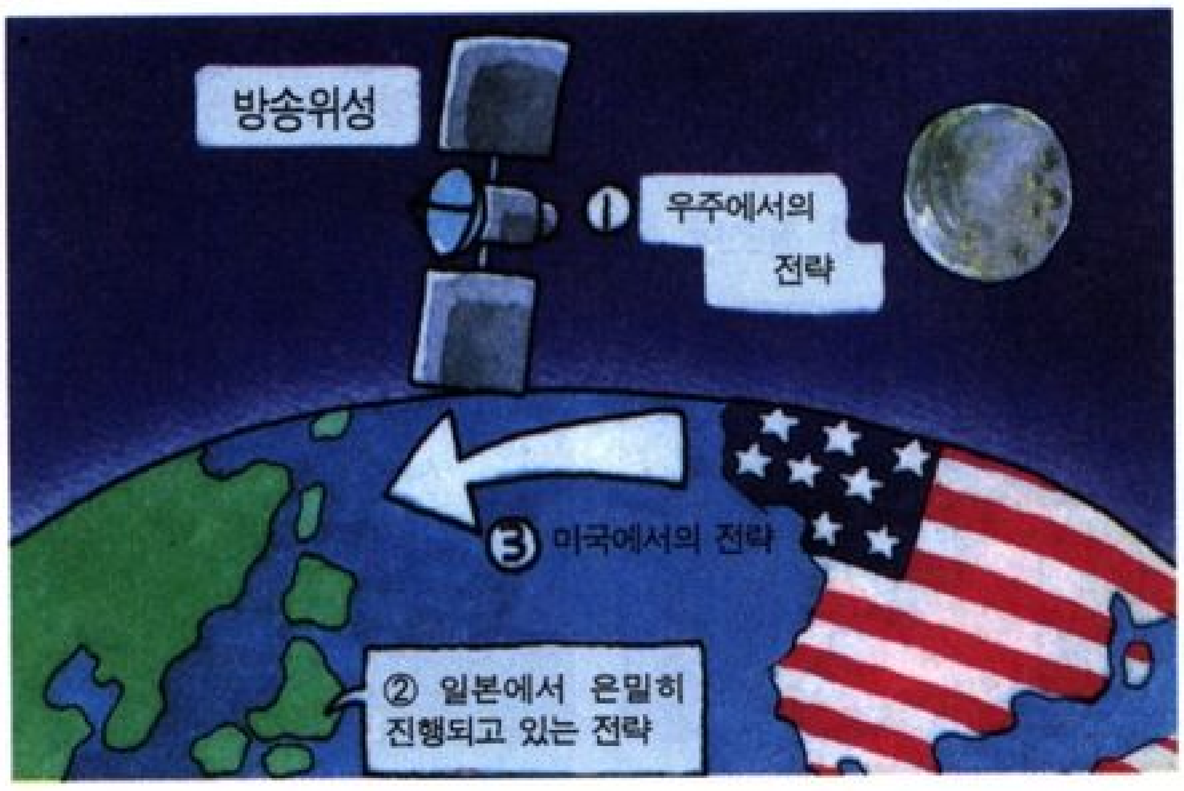
슈퍼 패미컴 아워는 위성회선을 이용하기 때문에 방송국으로부터 쏘아올린 전파를 방송위성을 통해 수신하는 것이다. 일반적인 위성 방송과 다른 점이라면 TV 화면에 문자 데이터와 정지화면, 게임화면 등이 제공된다는 것이다. 즉 기존 연속극과 달리 카메라로 찍은 영상이 아니라 문자와 정지화면, 게임 등의 데이터를 수신한다는 뜻이다. 또 방송에 등장하는 사회자의 목소리도 들을 수가 있다.

우주 전략을 파헤친다



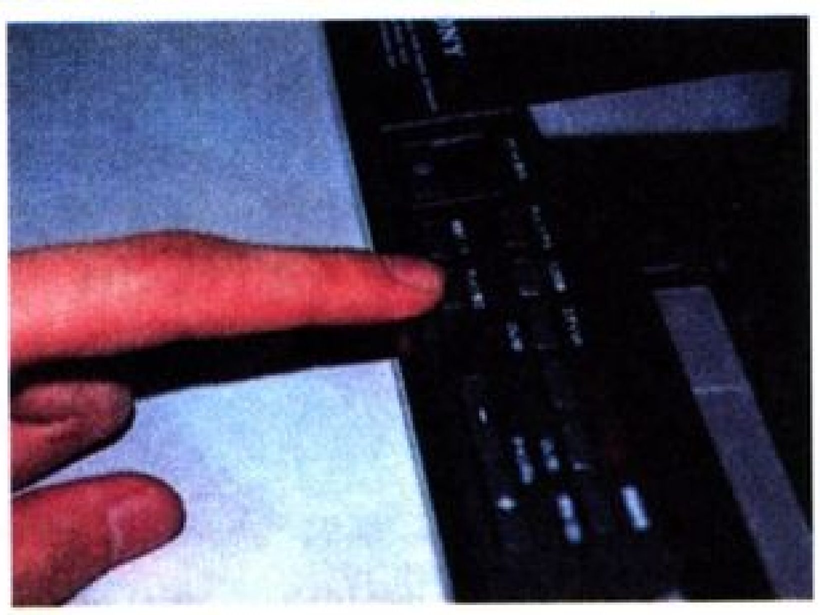
닌텐도의 대계획은 우주의 성층권까지 포함하고 있다. 닌텐도의 세인트 기가 위성 데이터 방송이야 말로 95년 게임 업계의 향방을 좌우하는 것이다. 위성방송 수신기와 슈퍼패미컴 양쪽을 모두 소유하고 있는 수백만 세대가 1차적 타겟이다.

미국 현지의 전략



버철보이에는 ATL이, 울트라 64에는 실리콘 그래픽스, 앨리어스 등 최첨단의 기술을 활용한 업체들이 참여하고 있다. 일본에서는 현행 기종인 슈퍼패미컴 체제를 확실히 구축해 나가면서 차세대 기종 시대에도 철처하게 대비하고 있다.

세인트 기가란



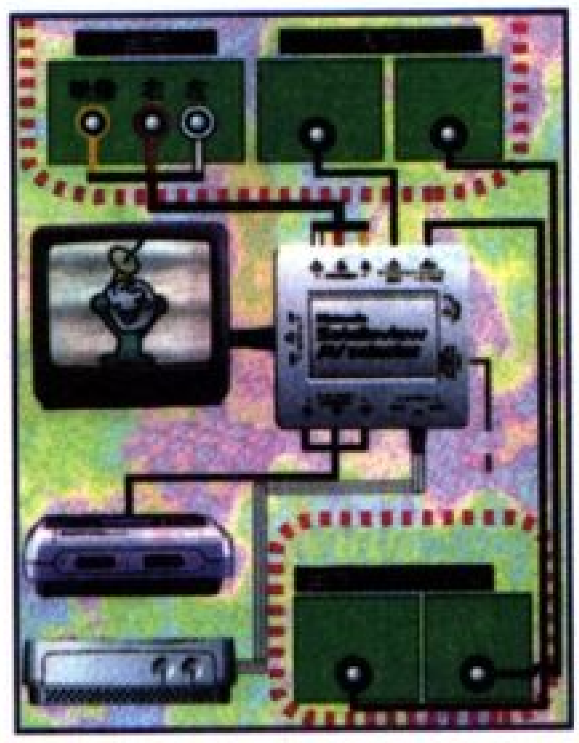
위성 디지털 음악방송은 음성중심의 방송국이다. 음성에도 여러가지 있지만 특히 음악방송으로 24시간 방송한다. 방송에는 영상이 존재하지 않기 때문, 위성회선을 이용한 라디오 방송 수준이다. 음성방송에 데이터가 가세한 형태, 그것이 '세인트 기가 슈퍼패미컴 아워'이다. 24시간 중에 수시간이 슈퍼패미컴을 이용한 방송에 할당되어 있으며 무료 방송이다.

새털라뷰 세트 분석

BS내장 비디오 소유자 접속



BS단체 튜너 소유자 접속



BS내장 TV 소유자 접속

BS-X 방송 내용 철저 해부

슈퍼패미컴 방송으로 가능한 것

슈퍼패미컴 방송은 방송위성을 이용해 게임 데이터를 송신할 수 있다. 위성방송을 이용한 것으로 전화 회선을 이용한 것보다 단시간내에 많은 게임 데이터 송신이 가능하다. 그 덕분에 보도, 교육, 오락 등 여러가지 분야의 방송이 가능해졌다.

현재는 사진이나 문자 데이터로 즐길 수 있는 것과 게임 소프트 등 2종류의 데이터가 계획되고 있지만, 어느쪽으로 하든지 집에서 최신 데이터를 무료로 즐길 수 있기 때문에 슈퍼패미컴의 즐거움을 한층 더해 줄 것이다.

전자잡지형 프로

슈퍼패미컴 방송으로 제공되는 프로의 하나로 슈퍼패미컴의 콘트롤러로 페이지를 넘기는 조작이 가능해져서 잡지같은 프로가 가능하다.

이는 사진이나 일러스트 등의 영상과 문장으로 만들어져 있고 마음대로 보거나 읽을 수 있을 뿐 아니라 원하는 배우의 음성으로 들으면서 즐길 수 있다. 또 문장은 방송전용 카세트의 메모리에 기억시킬 수 있고 프로 종료 후에도 즐길 수 있다.

프로의 내용은 게임 관련 정보뿐 아니라 개그나 음악 등 각양각색이다. 게다가 정기적으로 내용이 다양하게 바뀐다.

전국으로 일제히 송신하는 게임형 프로

이것은 슈퍼패미컴으로 즐길 수 있는 게임 프로이다. 그 프로가 방송되고 있는 시간에 슈퍼패미컴 방송

을 즐기고 있는 전국의 많은 시청자들과 동시에 퀴즈 등의 게임을 즐길 수 있다. 게임의 결과는 전용 카세트에 기록되기 때문에 가족이나 친구들과 득점경쟁을 할 수도 있다.



프로내에서 전국에 일제히 게임을 시작 (일러스트는 상상도이다)

실은 새털라뷰 세트없이도 슈퍼패미컴 아워를 들을 수 있다. 원래 세인트 기가는 위성회선을 이용한 음성방송이므로 어쩌면 당연한 말일지도 모르겠다. 이 음성방송에 데이터를 추가한 것이 슈퍼패미컴 아워이다.

사회자는 시청자와 마찬가지로 스튜디오에서 새털라뷰를 통해 데이터를 수신한다. 그 데이터를 보면서 관련된 이야기를 하는 것이다. 결국 실황방송인 셈이다. 시청자는 그 이야기를 들으면서 데이터를 수신하는 것이다.

거리의 현지취재형 프로

이 방송에서는 거리가 프로 선택화면으로 표시되지만 그 거리에 있는 건물이나 거리를 지나는 사람들에 관한 여러가지 소문을 중심으로 프로를 구성한다. TV화면 중에서 재미있는 모험을 할 수 있는 것이기 때문에 구성에는 여러 종류의 사람이 등장할 예정이다.

데이터 선물형 프로

프로의 방송이 종료된 시간이라도 즐길 수 있다. 슈퍼패미컴용 게임 데이터를 제공하는 프로. 방송전용 카세트 그대로 즐길 수 있고 신작 게임의 데모 버전용 등을 구상 중이다. 전용 카세트로 데이터를 기억한 메모리 팩을 셋트해서 즐길 수 있게 할 예정이다. 예를 들어 RPG라면 새로운 맵 데이터, 스포츠 게임이라면 새로운 선수 데이터 등 여러가지 데이터의 제공을 구상 중이다.

사회자와 함께 게임을 즐긴다



스튜디오에서는 사회자도 시청자와 마찬가지로 새털라뷰를 통해 데이터를 수신한다. 수신한 데이터는 사회자와 시청자의 공통된 화제가 되는 것이다.

이런 식으로 등장한다

신작 소프트웨어의 예고편에서는 아직 발매 전인 소프트웨어를 약간 맛보기로 제공할 예정이다.

롤플레잉이라면 최초에 등장하는 마을을 돌아다닐 수 있을 것이다. 물론 금단의 비법을 알려주는 코너도 개설한다.



닌텐도는 슈퍼패미컴의 신작 소프트웨어를 모두 예고편으로 만들어 올릴 예정이다



그렇다면…
팬들의 기대를 한몸에 받고 있는 스타폭스2도 플레이 해볼 수 있는 건가…

위성 데이터방송 지원 「버철레이크」의 수수께끼

이 방송 시스템을 완벽하게 활용하여 만들 계획인 「버철레이크」. 발매는 95년 여름 예정. 1개월 전부터 게임에 환상의 물고기와 낚시 포인트를 나타내는 지도를 방송으로 소개한다. 게임 발매후 그 데이터를 사용해서 그때까지는 찾아볼 수 없었던 물고기와 호수를 발견하는 등 게임을 새롭게 즐길 수 있게 될 것이다.

에닉스, 스퀘어 참가 선언

1995년은 위성 데이터 방송에서부터 버철보이, 울트라64까지 닌텐도의 계획들이 끊임없이 화제를 불러일으킬 한해가 될 것이다. 그러나 가장 주목해야할 것은 바로 게임 메이커들의 지원 계획. 그중 국내에서도 잘 알려진 스퀘어와 에닉스의 95년 전망을 분석해 본다.

지원 소프트 제 1탄「크로노 트리거」

4월에 방송되는 세인트 기가에 스퀘어 참가 제 1탄은 「크로노 트리거」. 아직 그 내용이 확실하게 결정된 것은 아니지만(감춰진 아이템이라든가 힌트) 세인트 기가를 듣지 않으면 알 수 없는 「크로노」에 대한 정보를 제공한다고 한다. 물론 전문지보다도 도움이 되는 정보를 알 수 있게 하며 다음 단계로 새로 나올 소프트에 대한 기사를 실을 예정이라고…

인기 시리즈의 최신작을 집에서 플레이할 수 있을 것이며 전용 게임의 구상도 서서히 실체를 드러내고 있는 듯하다.

보급대수는 확실하지 않지만 일반적인 수치로 300만대 정도로 추정되고 있고 그 정도의 유저들이 나타난다면 스퀘어도 전용 소프트를 발매하지 않을 수 없을 것이다.

스퀘어사 위성 데이터 방송 계획의 전모!!

제 1단계

「크로노 트리거」발매 후 프로그램 독점 정보를 공개.

공략본에도 없는 비밀정보를 알려준다.

제 2단계

게임 초반 30분동안 시험플레이. 타이틀은「성검전설 3」나「로맨싱 사가 3」로 될 예정이다.

제 3단계

전용 게임 발매. 지금까지 불가능했던 아주 새로운 장르의 게임도 가능.

에닉스 본격 참여로변화하는「드래곤 퀘스트」

에닉스에게 앞으로 위성방송에 대한 구체적인 계획과 4월의 본방송때 에닉스는 어떤 것을 보여 줄 것인가에 대해서 현지 특파원을 파견 확인해 본 결과 메인 화면으로 나오는 화면에는 어떤 가공의 마을이 있는데 그 마을에서 '에닉스 관'을 공개하는 형식으로 제작하며 아직 구체화된 것은 아니지만 거기서 에닉스의 최신 정보를 얻을 수 있게 될 것이라는 정보와「드래곤 퀘스트」를 슈퍼패미컴 방송으로 프리뷰를 즐길 수 있는 가능성은 거의 확실시 됐다고 한다.



「드래퀘 Ⅵ」에서도 새로운 가능성이 보인다

잠깐만 닌텐도 차세대 음모

울트라 65는 이미 완성?

타사의 차세대기는 울트라 64의 발매시기와 전략상에 영향을 주는가

타사의 차세대기를 생각해 전략을 바꾸는 일은 없다고 생각. 하드는 벌써 완성했다. 지금은 IC칩을 바꾸는 작업을 하고 있다. 단 소프트가 완성되지 않으면 뭐라 말할 수 없지만「동키콩」보다 몇배나 좋은 소프트로 만들지 않으면 팔지 않겠다는 의견이 있다. 올해 안에 가능하다고 생각하지만 그것이 소프트 하나로 부족하고 4-5소프트를 준비해 놓지 않으면 팔리지 않을 거라 생각한다.

서드 파티의 소프트에 대해서는 이번 64비트에 관해 대단히 하이레벨적인 기술이 필요하므로 개발 툴 없이는 프로그램을 만들 수 있는 곳은 거의 없다.

다른 하드와 울트라64를 비교하는 것은 어렵지만 실리콘그래픽스의「인디」라는 기계(CG용 워크스테이션)이 있다. 그리고 게임에 필요없는 것을 게임에 적응하도록 개량하는 것이 울트라 64이다.의 즐거움을 한층 더해 줄 것이다.

울트라 64, 년내는 200만대 발매

「아메리카 내 계획」 95년은 슈퍼NES를 약 300만, 게임보이를 300만, 버철보이를 200만, 울트라 64를 200만대 판매할 예정이다.

아케이드 이식작은 더욱 파워 업

지금 아케이드로 나와 있는 것도 이식되는 시기에 아마 조금 더 나은 것도 이식될지도 모릅니다. 지금「킬러인스팅크」는 (3D에 대해)「2.5D」정도.

「킬러 이스팅트」는 지금 미국에서 아케이드 넘버1. 12월부터 제조를 시작해 업라이트형으로 이미 5,000대 이상 출시되어 있다. (인컴도 지금까지 최고의 기록인「모탈컴뱃」을 상회하고 있다.

이외에도 (RPG 등) 아케이드에는 나오지 않고 직접 가정용만으로 제작할 경우도 있다.

긴급속보 1



공략에 도움이 되는 비밀 시스템 공개!!

크로노 트리거

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/3/11	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	스퀘어	용량	32M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	11,400엔	기타		게임 난이도	AB© DEF

뇌계 마법을 구사하는 크로노. 그를 도와주는 루카와 개구리, 로보, 에이라의 숨막히는 이야기가 슈퍼컴보이에서 펼쳐진다.

배틀 시스템 대공개

「크로노 트리거」의 배틀 화면은 얼핏 「성검2」처럼 보이지만 배틀 감각은 거의 「FF」시리즈와 닮았다. 더우기 지금까지 「FF」시리즈로 친숙해진 윈도우 표시중에 적이 공격해 오는 액티브 모드와 윈도우 표시중에는 적의 공격이 없는 WAIT(대기) 모드를 선택할 수 있다. 공격방법이 「FF」시리즈와 거의 변함이 없기 때문에 이 정도면 상당히 친근감을 느낄 수 있을 것이다. 게다가 액티브 & 웨이트는 컨피그로 변경할 수 있다.



스릴 넘치는 배틀 전개를 바란다면 액티브 모드로 플레이하자



적 캐릭터의 거리와 아군 캐릭터의 영향

통상공격

통상공격에 관해서는 자신의 캐릭터와 적과의 거리가 아무리 떨어져 있더라도 영향은 없다. 그 때문에 「FF」시리즈처럼 전방이나 후방의 적이라는 개념이 없고 어떤 적도 자유롭게 공격 가능하게 되었다.



상대가 상당히 많거나 아무리 멀리 떨어져 있더라도 공격할 수 있다!!

특수공격

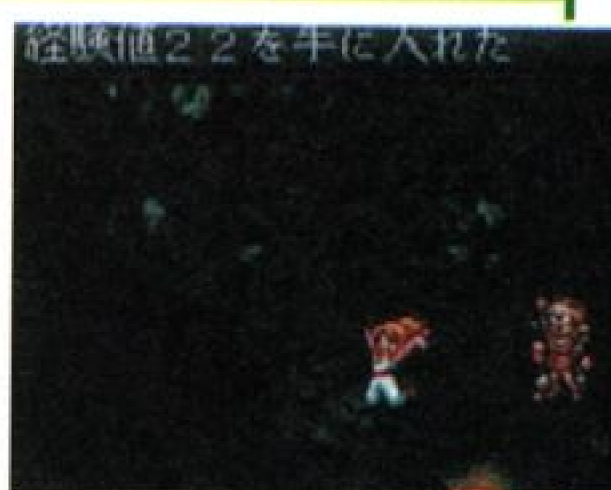
특수공격은 공격 범위가 한정되어 있고 게다가 범위밖에 있는 적에게는 효과없는 기술도 있으므로 적과의 거리나 사용하는 특수공격은 주의하여 선택할 필요가 있다.



특수공격을 사용할때는 적과의 거리에 주의하자!

EXP의 커다란 비밀!!

「크로노 트리거」는 6명의 등장 캐릭터가 있는데 파티에 참가할 수 있는 것은 최대 3명까지이다. 그러나 경험치는 전투에 참가하지 않는 캐릭터도 얻을 수 있기 때문에 안심할 수 있다.





강해졌다!

파티에 거의 참가하지 않더라도 경험치는 얻을 수 있다. 그러나 파티외의 캐릭터는 동행 캐릭터가 얻을 수 있는 경험치보다 적다

'도망치기' 와 '백 어택' 은 있는가!

도망치기

이것은 「FF」시리즈와 똑같아서 LR 버튼을 잠시 누르고만 있어도 도망치기가 가능하다. 그러나 보스전에서는 도망칠 수 없는 경우도 있다.



백 어택

「FF」에서 있었던 적의 선제공격이나 백 어택은 「크로노 트리거」에는 존재하지 않는다. 그러나 적과 만날 때 불의의 기습을 받는 경우가 가끔 있다! 조심 하도록!!



적이 보이지 않기 때문에 방심하고 전진하면 갑자기 나타나는 경우도...



파티 체인지가 가능!

기본적으로 6명의 캐릭터를 자유롭게 체인지할 수 있다. 그러나 초반에는 시나리오상 강제적인 캐릭터 출입이 있다. 파티 체인지는 메뉴 커멘드로 언제든지 변경할 수 있다.





6인 캐릭터 기술 완전 공개!!

「크로노 트리거」에서는 통상공격 외에 특수공격이 있다.

이것을 소위 「기술」과 「마법」이라 부르는데 캐릭터에 따라서는 마법을 익힐 수 없는 경우도 있지만 그 대신 기술을 많이 익힐 수 있기 때문에 그다지 큰 문제는 없을 듯하다.



기술에 대해서

모두 6명의 캐릭터가 각각 능숙한 무기를 사용해 평상시보다 더 강력한 공격을 할 수 있다.

또 많은 적에게 공격할 수 있는 기술도 있다. 그러나 기술을 사용할 때에는 MP가 필요하므로 적절히 사용하도록!!



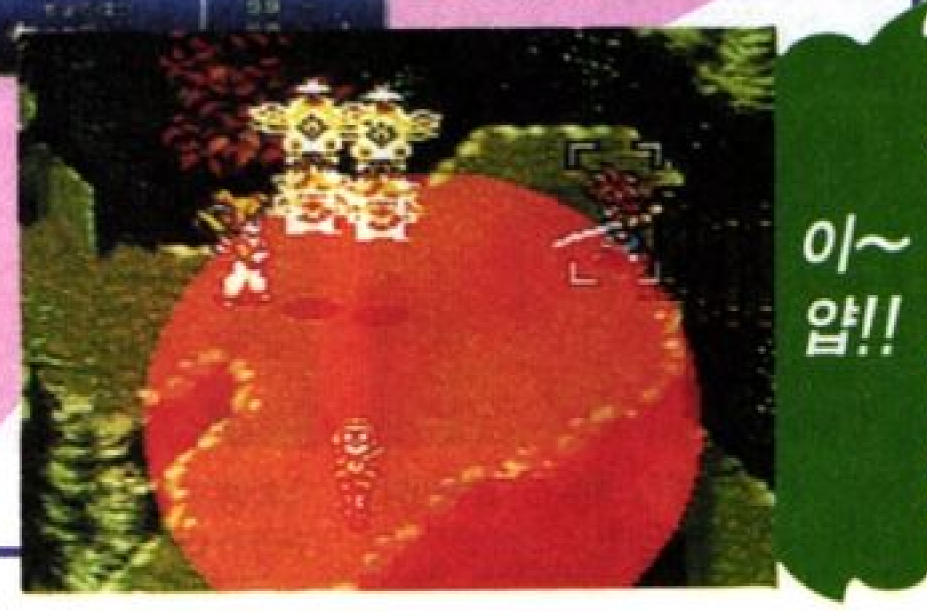
기술에 따라서는 평소보다 2~4배의 위력을 발휘하는 것도 있다

마법에 대해서

마법은 크로노, 마루, 루카, 카엘이 사용할 수 있는 특수공격이다. 기술과 마찬가지로 MP를 소비하며 더우기 마법은 「시간의 종점」에 있는 싸움의 신 스페키오의 힘을 빌리지 않으면 익힐 수가 없다. 마법의 이름은 무슨 이유에서 인지 「FF」시리즈와 유사한 것들이 많다.



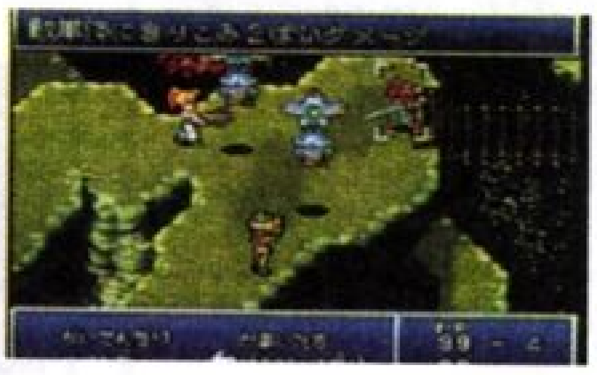
마법에는 4종류의 속성이 있는데 공격이나 회복, 공격보조 등 다양하다





크로노

하늘의 속성인 뇌계의 마법을 사용할 수 있다. 이 게임의 주인공. 검법이 뛰어나서 기술도 검을 사용한 공격이 대부분이다.



기술, 마법 이름	소비 MP	효 과
회전베기	2	적진에 달려들어 주위의 적을 벤다
진공 회오리	2	진공 회오리를 날려서 공격
선더	2	적진에 뇌계의 마법
전력베기	4	적진에 달려들어 2배의 데미지를 입힌다
선더 가	8	적전체에 뇌계의 마법
레이즈	10	아군의 전투불능을 치료
난무베기	12	적에게 4연속 공격
샤이닝	20	적 전체에 성스러운 마법

크로노의 최강기 '난무베기'로 마구 베어라!!





'선더'로 공격이다!!

크로노는 '선더', '선더 가' 등의 뇌계 마법이 특기이다. 뇌계 마법은 공룡에게 강력한 힘을 발휘하여 잠시동안 꼼짝 못하게 만들 수 있다. 그밖에 전투불능을 치료할 수 있는 '레이즈'를 익힐 수 있다. 그리고 최강의 공격마법인 '샤이닝'은 성스러운 빛으로 상대에게 데미지를 입히는 마법으로 거의 모든 적에게 효과가 있는데 앤디드계에 가장 강력한 효과가 있다.



크로노의 최강마법 '샤이닝'

크로노의 최강 마법은 신성한 힘을 지닌 궁극의 마법으로 전 캐릭터의 마법중에 최고의 공격력을 지녔다해도 과언이 아니다. 애니메이션도 상당히 화려하고 돔 형태의 폭발이 매우 아름답다.



그리고 빛이 사라짐과 동시에 폭발이 일어난다. 그리고 화면이...



기술, 마법 이름	소비 MP	효 과
화염방사	1	직선상에 있는 모든 적에게 화염공격
최면음파	1	적 전체를 잠들게 한다
화이어	2	적에게 화계의 마법
네이팜 봄	3	원범위의 적에게 폭탄
프로테스	6	아군의 물리 방어력을 높인다
화이가	8	적 전체에게 화계의 마법
메가톤 봄	15	원범위의 적에게 초강력 폭탄
플레어	20	전 전체에 초화염 마법

루카의 최강마법 '플레어'



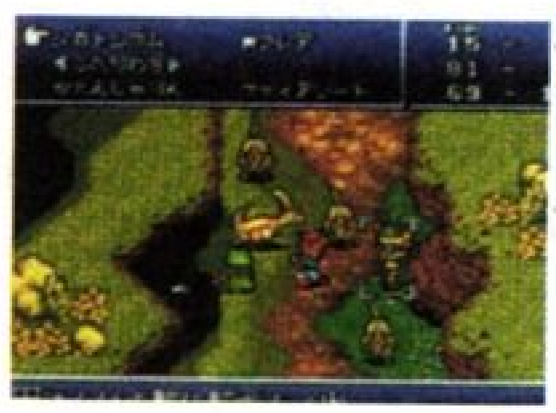
적 주변에 작은 폭발이 일어난다. 이제부터 시작이다



폭발이 진행됨과 동시에 화면이 몇 번인가 번쩍거린다

루카

재색을 겸비한 루카의 기술은 자신의 발명품을 이용한 것이 많다. 게다가 그 대부분이 많은 적에 대해 공격이 가능한 아주 우수한 것이다.



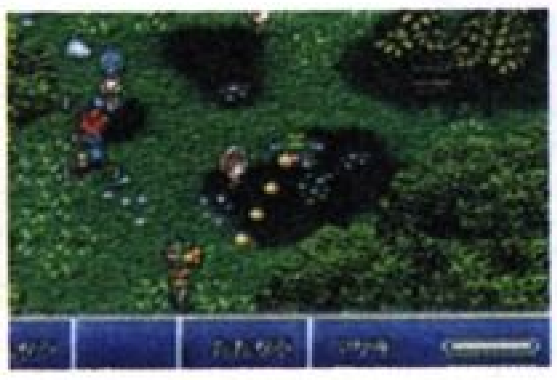
루카의 발명품은 강력한 것이 대부분이다



카엘



아직 그 정체가 베일에 싸여 있는 카엘. 그는 수계의 마법을 사용할 수 있고 검사이기 때문에 기술도 주인공과 같이 검을 사용한 것이 많다.



아군을 핥아서 체력을 회복시킬 수도 있다

기술, 마법 이름	소비 MP	효 과
베로롱	1	혀로 핥아서 아군의 HP를 회복
베로롱 베기	2	적을 혀로 감아서 검으로 벤다
워터	2	적에게 수계의 마법
힐	2	아군 전체의 HP를 회복
점프베기	4	적에게 점프베기
워터가	8	적 전체에 수계의 마법
케알가	8	아군의 HP 회복
개구리 떨어뜨리기기	18	적 전체에 거대한 개구리로 공격

엄청난 데미지를 입히는 '점프베기'



카엘의 최강마법 '케알가'



케알과 비교도 안될 정도의 빛이 캐릭터를 감싼다

마루



마루는 공격마법이 그다지 많지 않고 주로 회복마법이 많다. 「FF」시리즈의 백마도사와 유사한 점이 많다.



기술, 마법 이름	소비 MP	효 과
오오라	1	아군의 HP 회복
도발	1	적을 혼란시킨다
아이스	1	적에게 빙계의 마법
케알	1	아군의 HP 회복
헤이스트	1	아군의 민첩성을 증가시킨다
아이스가	4	적 전체에 빙계마법
케알가	3	아군의 HP 회복
어레이즈	8	아군의 전투 불능 & HP 완전회복

마루의 최강기 '도발'

마루는 주로 마법을 사용하기 때문에 최강의 기술은 조금 한심하지만 '도발'뿐이다. 기술의 내용은 적 한 명을 혼란시키는 보조적인 기술로 상당히 빠른 단계에서 익힐 수 있다.



로보



로보는 인간이 아니기 때문에 마법은 사용할 수 없다. 하지만 강력한 기술이 그것을 커버하고 있다.

기술, 마법 이름	소비 MP	효 과
로케트 펀치	1	펀치를 날려 공격
케알 빔	2	아군의 HP 회복
회전 레이저	3	적 전체에 회전 레이저 공격
로보 태클	4	육탄공격
힐 빔	3	아군 전체의 HP 회복
매지컬 펀치	12	연속 펀치 공격
서클 봄	14	주위의 적에 열화공격
엘레키 어택	17	적 전체에 풀 파워의 전격공격

에이라



마법을 사용할 수는 없지만 직접 공격이 상당히 강력하다!!

에이라의 최강기 '3단 킥'



킥을 하면서 화면밖으로 나갔다 다시 돌아와 공격한다

기술, 마법 이름	소비 MP	효 과
키스	1	아군의 HP 회복 & 상태 회복
뛰어차기	2	뛰어차기 공격
할퀴기	3	할퀴기 공격
암석 던지기	4	적을 던져버린다
미인계	5	적을 유혹해서 아이템을 얻는다
3단 킥	8	세번 연속 날아찬다
꼬리 회오리 바람	10	자기 주위의 적에게 회오리 공격
공룡	15	적 전체에 거대공룡 꼬리공격

긴급속보 2



랑그리사, SFC로 화려한 등장!

데어 랑그리사

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	95년 여름	장르	시뮬 롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	메사이야	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	AB© DEF

획기적인 전투를 벌이는 '용병시스템'을 이끌고 시뮬. RPG의 걸작 「랑그리사」가 슈퍼컴보이로 등장했다. 게다가 원작의 요소가 충분히 담겨진 초대형 이식이다!!

명작 S.RPG가 드디어 SFC로 등장!!



오른쪽 상단에 보이는 것이 전설의 성검인 랑그리사이다

'데어 랑그리사'는 기록적인 대인기를 모았던 MD용 「랑그리사 1」의 시대로부터 세월이 많이 흐른 수백년 후의 일. 전설의 성검, 랑그리사와 마법의 검, 알하자드의 존재를 안 제왕 베른할트는 2개의 검을 손에 넣기 위하여 세계로 그 마의 손길을 뻗친다. 2개의 검을 지녀야만 세계를 정복할 수 있기 때문이다. 이윽고 침략의 불길이 주인공인 엘윈에게도 번지게 되는데... 주인공이 지휘관이 되어 돈으로 고용한 용병을 지휘한다는 '용병시스템'이 특징인 S.RPG. 심오한 내용과 지금까지 볼 수 없었던 전략성이 뛰어난 게임을 즐길 수 있을 것이다.



배 위에서 펼쳐지는 드라마틱한 전투 장면



보라, 이 장엄한 그래픽을

정의의 사도 엘윈

어린 나이에 양친을 잃고 단신 고아가 되어 길을 나선다. 주위에 있는 사람을 지기 편으로 끌어당기는 매력이 있다



게임의 흐름

시나리오 시작 ▶ 용병을 고용한다 ▶ 맵에 배치 ▶ 전투 / 이벤트 / 클래스 교체 ▶ 시나리오 클리어

위의 도표를 보기 바란다. 이것은 게임 전체의 흐름을 도표로 나타낸 것. 아직은 낯설은 '용병시스템'에 대한 설명은 잠깐 뒤로 미루고 여기서 주의할 것은 전투와 이벤트, 그리고 클래스 교체가 나란히 이루어지고 있다는 것. 요컨대 한창 맵 전략중에 돌연 사건(이벤트)이 일어나거나 캐릭터의 성장에 따른 클래스 교체가 이루어지기도 한다. 매우 드라마틱한 S.RPG인 것이다.

랑그리사의 4개 포인트

이 게임의 특징인 4개 포인트를 해설한 것. 그 어느 것도 다른 게임에서 볼 수 없던 멋진 장면들로 가득하다.

포인트 1 용병시스템과 지휘범위

고용된 병사들을 지혜롭게 지휘

용병시스템

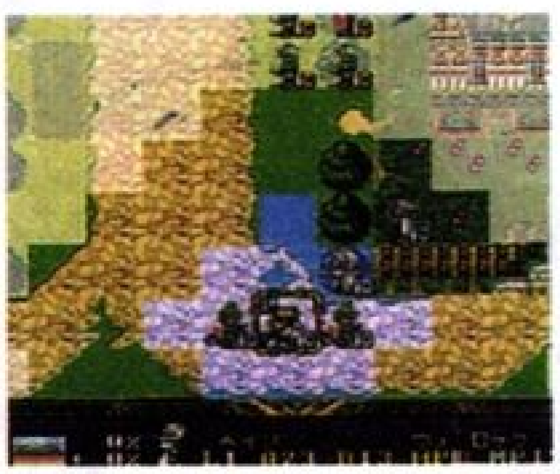
시나리오 시작시에 엘윈을 포함한 주요 캐릭터들은 지휘관이 되어 부하가 될 용병을 6개 고용하게 된다.

각 용병은 지휘관의 지휘범위내에서 싸워야만 공격력이나 지휘력이 높아진다. 요컨대 용병은 지휘관의 곁에 있으면 유리하게 전투할 수 있게 된다. 그러나 각 용병은 그 종류가 풍부할 뿐 아니라 제각기 특징을 지니고 있다. 고용할 때 주의해서 고용하지 않으면 전투시, 전투의 흐름을 흐트릴 수도 있으므로 신중하게 용병구성을 고려해 본 뒤에 시나리오로 들어갈 필요가 있다.



지휘범위와 이동범위

지휘관의 이동력이 용병의 이동력과 너무 다를 경우에는 서로의 진군 속도를 맞춰줄 필요가 있다. 항상 지휘관의 지휘범위를 생각하며 용병을 이동시켜야 한다는 점에 주의하도록.

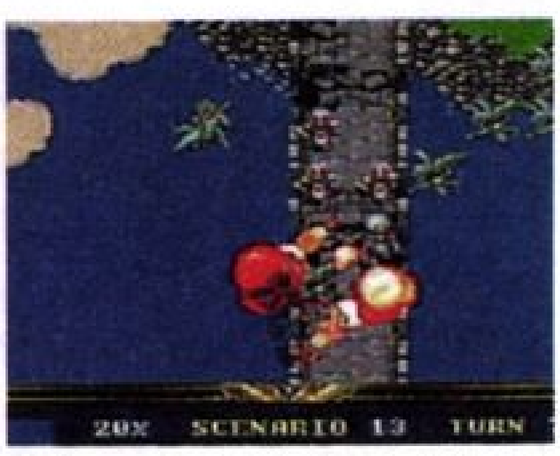


이동 후의 지휘범위를 생각하여 용병을 이동. 대단히 전략적!

포인트 1 클래스교체

선택 클래스는 다종다양

각 지휘관은 전투를 거듭해 가면서 경험치를 늘리고 그 단계를 높여간다. 그리고 레벨이 10이상이 되면 수십 종류의 다양한 클래스의 교체가 가능하다. 클래스 단계가 높아지면 고용되는 용병의 종류가 늘거나 지휘범위의 폭이 넓어진다. 적절한 클래스 교체를 하면 전투를 자신에게 유리한 쪽으로 이끌어 갈 수 있다.



클래스 교체에 따라 하늘을 날아다니는 용병이 되었다.

포인트 1 전투장면

주변 캐릭터들끼리의 대난투

자군의 군단이 적의 군단과 접촉하면 전투가 벌어진다. 특징적인 것은 주요 캐릭터 이외의 용병인 경우. 전투시의 용병의 HP가 10이라면 10인을 거느린 2명의 캐릭터가 나와 시끄럽게 싸운다.



용병인 경우는 HP의 수만큼 미니캐릭터가 등장한다

엔페라 베른할트

자신의 힘으로 레이갈드 왕국을 구축한 제왕. 어둠의 검 알하자드를 손에 넣어 세계정복의 야망을 꿈꾸고 있다.



포인트 4 경이적인 멀티스토리

적군과 아군의 개념이 없다!?

이 게임에는 약 60종류 이상의 시나리오가 있다. 스토리는 멀티 시나리오 방식으로 진행되는데, 각 면의 시나리오를 해치우면 몇 개의 선택할 수 있는 항목이 준비되어 있다. MD용처럼 이야기를 진행할 수도 있지만 적의 입장이 되어 전혀 다른 이야기를 즐길 수도 있는 것이다. 여러번 즐겨도 질리지가 않다.



아머드 워리워즈 제 2탄 전격 등장!!

사이버 보츠

●아케이드 ●캡콤 ●발매일 미정

인기절정의 로보트 액션 게임 「아머드 워리어즈」가 대전 액션으로 거듭 태어났다! 이름하여 「사이버 보츠」. 그 파워풀 액션이 화면을 압도한다!!

로보트 대전 액션의 결정판!!

신세대 대전 액션!

때는 21세기말… 인류의 반 이상이 식민지로 이주하고 자신들만의 문화를 창조하기 시작했다. 국력을 기르는데 온 힘을 쏟고 있는 식민지 연합군은 강력한 군사력으로 지구제국을 제압하고 지구로부터의 완전한 독립을 이루려 했다…

로보트 액션 게임으로 초강력 충격을 던진 바 있는 「아머드 워리어즈」가 대전 액션 게임으로 부활했다. 물론 싸우는 것은 로보트(일명 배리언트 아머: 이하 VA)로서 중화기로 무장하고 무자비하게 상대를 파괴한다.



브로디아 VS 포디의 대결!

12종의 VA를 조종하는 6명의 조종사

플레이어가 선택할 수 있는 V A는 12기종이다. 이 12종의 V A는 4개의 몸체로 이루어져 있으며 각 몸체에 장착할 수 있는 무기나 장갑이 3가지씩 있다.



전작에도 등장한 바 있는 기본 몸체 '포디'



레프토스형 VA 자칼 VS 바이스형 VA 사이클론의 대결

V A를 고른 후 파이로트를 선택한다. 파이로트는 총 6명이 등장하지만 파이로트에 따라 성능이 달라지지는 않는다. 그 대신 컴퓨터 대전에서의 스토리가 달라진다. 물론 동캐릭터 대전도 가능하다. 하지만 같은 파이로트를 선택할 수는 없다.





파이로트의 능력차는 없지만 장크 VS 강화인간의 대결에서는…

감히 나에게 도전하다니…!!



파이로트에 따라 스토리가 달라진다. 그는 열혈파 파이로트이닷!



진 사오토메
(21세 남자)

불타는 투지를 가슴에 감춘 젊은 파이로트. 1년 전 우수한 파이로트였던 아버지가 불의의 사고로 사망하자 아버지의 사인을 품고 진상 해명을 위해 싸움터로 나선다.



아리에타
(17세 여자)

몇년 전 연합군에 납치되어 감금 생활을 강요당하고 있는 소녀. 연합군의 비밀 무기 연구 대상으로 쓰이다가 어느 날 연구소를 탈출하여 도피 중이다.



마리 미야비
(26세 여자)

연합군 VA 제 1대대장. 여성이면서도 특출난 실력을 지닌 파이로트이다. 군부 상층부로부터 실종된 포로를 구출하라는 특명을 받고 단독 임무를 수행한다.



가웨인 매독
(64세 남자)

전 연합군 VA 대대장으로 수많은 전투를 경험한 배테랑. 1년 전 훈련 도중 사고를 당해 부하 전원을 잃고 군복을 벗은 그가 군부가 꾸미는 음모에 휘말리게 되는데..



산타나 로렌스
(29세 남자)

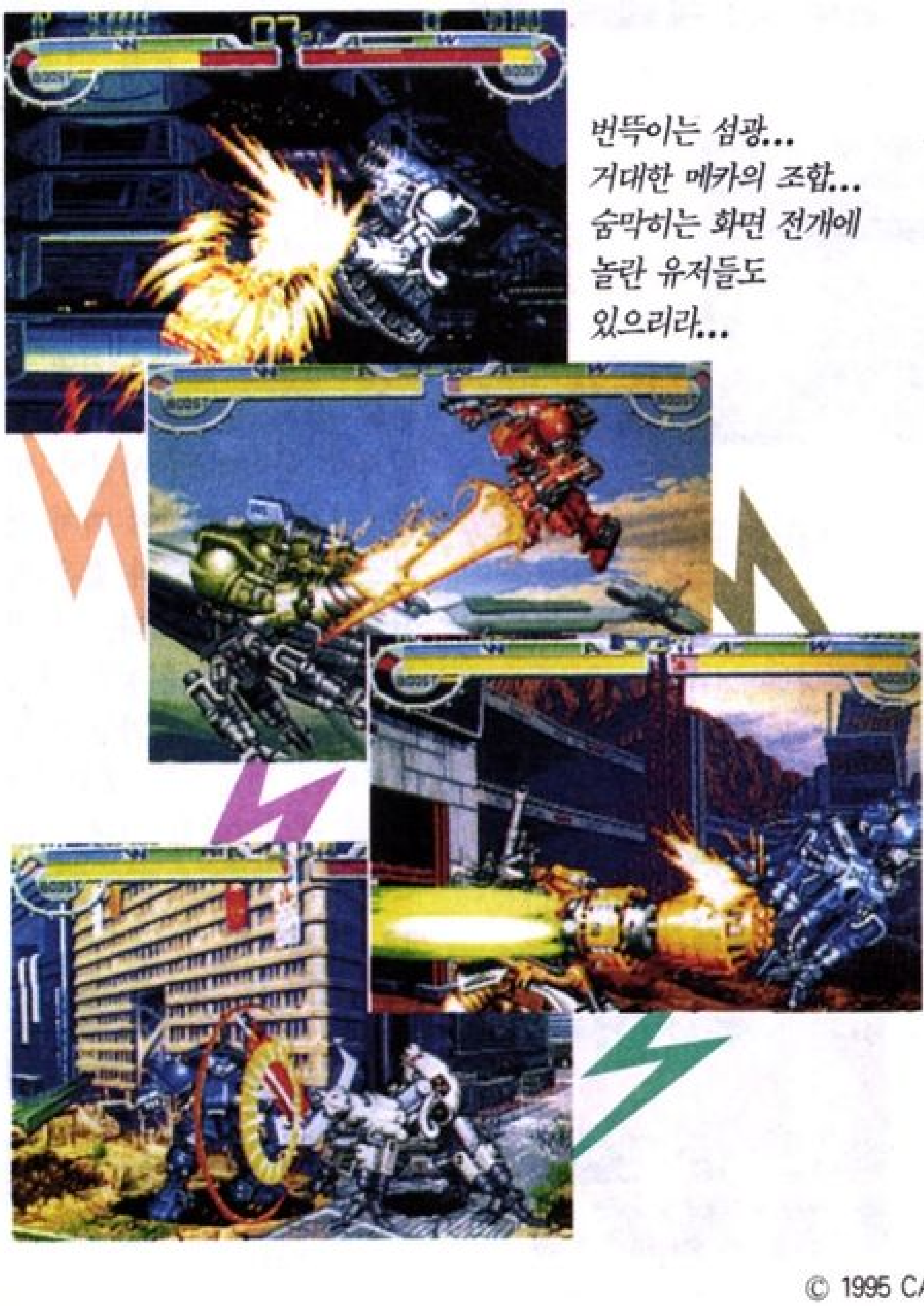
VA 개조업으로 먹고 사는 인물. 하루 벌고 하루에 다 써버리는 낙천적인 생활을 예찬하는 자이다. 군용 VA를 입수하기 위해 연합국 식민지로 향하고 있다.



파오 & 마오
(14/11세 오누이)

조그마한 국가 출신의 어린 남매. 두려움이 없는 오빠와 항상 오빠를 걱정하는 누이... 우연히 발견한 무인 VA를 탑승한 순간부터 운명의 장난이 시작된다.





번뜩이는 섬광...
거대한 메카의 조합...
숨막히는 화면 전개에
놀란 유저들도
있으리라...

6버튼이지만 뭔가 다르다!

한편 캐릭터 조작에 사용하는 것은 레버 하나와 버튼 여섯개... 모두들 익숙한 것뿐이다. 그러나 그 역할이 기존의 대전 액션과는 사뭇 다르다. 하지만 기본적으로는 대전 액션 스타일을 취하고 있기 때문에 쉽게 적응할 것이라고 제작자들은 말한다.



가히 폭발적인 공격이다! 이러한 무시무시한 공격들로만 가득 차 있다는데..

긴급속보 4



너클스가 활약하는 소닉 시리즈 외전 등장!!

카오틱스

슈퍼 32X	국내 발매일	95년 봄 예정	장르	액션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	세가	용량	24M	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가	미정	기타	동시발매	게임 난이도	ABC ⒹEF

세가의 인기 액션 게임인 「소닉」이 아닌 너클스가 슈퍼 32X로 새롭게 탄생한다. 지금까지 소닉 시리즈에서 맛볼 수 없었던 독특한 즐거움을 맛볼 수 있는 이 게임에는 소닉과 테일이 등장하지 않고 너클스와 그의 친구들이 등장하는 외전적인 게임이 될 것이다. 고기능의 슈퍼 32X로 태어나 더욱 화려한 액션과 그래픽을 즐길 수 있다. 그럼, 세가사의 차세대 마스코트 너클스 주연의 「카오틱스」를 공개한다!

새로운 시스템으로 태어난 너클스 액션!

슈퍼 알라딘보이의 「소닉 3」부터 등장했던 너클스가 활약하는 횡스크롤 액션 게임. 하드웨어도 슈퍼 32X로 파워업. 2인의 캐릭터를 사용하여 스테이지를 클리어해 나가는 액션과 멋진 연출은 「소닉」 시리즈에서는 없었던 요소가 가득하다.



한번 시작해 볼까!



새로운 스테이지와 캐릭터로 즐길 수 있게 되었다



「소닉 3」와 마찬가지로 백업 기능을 탑재하고 있으며 타임 어택도 가능하다

소닉과는 다르다!

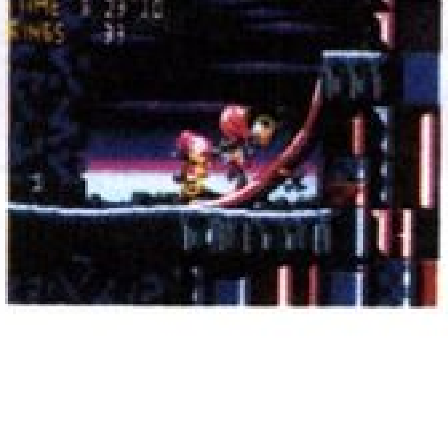
소닉 시리즈의 최신작인 이 게임에는 아직도 밝혀지지 않은 수수께끼가 가득하다.

적의 배치가 변화한다

5개의 스테이지는 시간의 경과에 따라 아침, 점심, 저녁, 밤의 4가지로 변화한다. 그 시간의 변화에 따라 적의 배치 장소 등이 4종류로 변화한다.



푸른 하늘이 보이는 낮의 스테이지



스테이지의 색이 어둡다. 밤인가?

게임 오버가 없다

「카오틱스」에서는 적에게 패했어도 스테이지의 처음부터 다시한번 시작할 수 있다.



숫자 표시가 없다



링이 없어져 적에게 부딪히면 스테이지를 결정하는 처음으로 돌아간다

너클스와 친구들

이 게임의 최대 특징은 플레이어 캐릭터와 파트너 캐릭터를 연결하는 줄을 사용한 콤비 플레이. 즉 플레이어가 조작하는 캐릭터 이외에 파트너가 될 캐릭터를 선택하여 2인 캐릭터를 조작할 수 있다. 이 두 캐릭터는 링으로 묶여져 있고 링을 잡아 당기면 고무와 같은 반동으로 원래의 위치로 돌아가는 성질이 있다. 이것을 이용하여 마치 서커스나 아크로바틱과 같은 액션을 구사할 수 있다. 큰 점프, 2단 대쉬로 천정과 벽을 통과하는 액션이 가능하다. 캐릭터는 너클스를 포함하여 5명의 캐릭터에서 선택할 수 있다.



파트너를 이용하여 아주 높은 곳으로도 이동할 수 있다

너클스의 파트너들



에스피오 더 카멜레온

정의감이 강하고 직선적인 성격. 정보 수집하는 능력이 뛰어나 그 능력을 이용하여 사립탐정으로 활동하고 있다



마이티 더 알마지노

세계 각국을 여행하며 돌아다니는 것을 생의 즐거움으로 생각하는 여행자. 이전에는 소닉과 싸웠던 일도 있다



벡타 더 크로커다일

밝고 낙천적인 성격. 신을 믿고 있어서 기적의 섬에 신성한 무언가를 느껴 섬을 방문하게 된다



차미 비

어린아이와 같이 순수한 마음과 어른과 같은 융통성을 함께 지니고 있다. 새로운 꽃을 찾기 위해 이 섬에 찾아왔다

2인 캐릭터가 스테이지를 누빈다!

이 게임의 이야기는 너클스가 지키고 있는 '피라의 힘'의 영향으로 남쪽섬에서 태어난 기적의 섬에서 생긴 사건이다. 소닉 시리즈와 마찬가지로 이 게임의 적 캐릭터도 닥터 에그맨이다.

이 기적의 섬에 감추어진 태고의 힘을 빼앗아간 에그맨을 무찌르기 위해 너클스와 친구들이 활약한다. 게임 모드는 시나리오 퀘스트와 트레이닝 모드의 2종류이다.



게임의 무대가 되는 기적의 섬. 그리고 적 캐릭터는 천재 과학자, 닥터 에그맨이다

조작 연습

게임의 중심이 되는 시나리오 퀘스트 모드. 이 모드에서 플레이하게 되면 먼저 2인의 캐릭터를 움직이게 하는 방법을 연습하도록 설정되어 있다.

캐릭터의 조작 방법은 화면 아래에 표시되어 있는 대로 방향 버튼 등을 조작하고 성공하면 계속해서 새로운 조작 방법이 나타나서 연습해 나간다.



화면 아래에 나타나 있는 순서대로 조작해 나간다

파트너 고정

B버튼을 누르면 파트너가 그 위치에 고정된다. 그곳에서 플레이어가 방향 버튼으로 링을 잡은 후 B 버튼이나 방향 버튼에서 손을 떼면 맹렬한 스피드로 달려갈 수 있다. 이것을 이용해 높은 위치의 발판에 스테이지의 루프를 사용해 간단하게 올라갈 수 있다.



파트너를 고정하여 플레이어를 잡아당겼다가 놓으면 빠른 스피드로 달려 나간다



응용편. 반동을 이용하여 위로 올라간다

파트너를 움직인다

A버튼을 누르면 플레이어가 서 있는 위치에 파트너를 불러들일 수 있다.

또한 2인의 캐릭터가 함께 있을 때 B버튼을 누르면 파트너를 잡고 다시 B 버튼에서 손을 떼면 파트너를 던져 이동할 수 있다. 방향 버튼을 눌러 두면 던지는 방향을 바꿀 수 있다.

파트너를 부른다



파트너를 던진다

속공으로 스테이지 클리어

모험의 무대는 모두 5개의 어트랙션과 5개의 레벨로 구성되어 있다. 하나의 레벨을 클리어할 때마다 진행할 곳을 선택할 수 있다.

우선 5개의 스테이지중에 하나를 룰렛에서 선택하여 게임을 시작한다.



버튼에 부딪히면 룰렛이 멈추고 스테이지가 결정된다

함정에 주의

스테이지에 가득 퍼져 있는 함정들과 아이템들은 지금까지 소닉 시리즈에서는 볼 수 없었던 것들이 가득하다.

메탈소닉도 등장!!



「소닉CD」에 등장했던 메탈소닉도 적으로 등장한다



버철화이터

팔극권 아키라의 새로운 도전

「스트리트 화이터2」(이하 스화2) 이래 게임센터를 평정해 왔다고 할 수 있는 대전 격투 게임의 붐은 현재 세가사의 버철 화이터(이하 VF)시리즈에 의해 새로운 전기를 맞고 있다. 90년대 초반에 발표된 스화2의 폭발적인 인기는 수많은 아류 게임을 탄생하게 하였고, '대전 게임의 시대'라는 말이 걸맞을 정도로 시장을 석권하여 게임센타는 대전 게임 일색의 편중된 발전을 이루어왔다.

버철 화이터 시리즈

스화2 이후에 발표된 수많은 대전 게임들은 스화2의 영향력을 벗어나지 못한 아류작으로 단지 그래픽과 세세한 부분에서만 차이날뿐 근본적인 시스템은 스화2를 답습할 뿐이었으며 아주 작은 발전도 이루어지지 못하였다.

그러던 중, 혜성같이 등장한 버철화이터의 충격은 게이머들이나 제작사 모두에게 충격을 주었으며 새로운 대전 게임의 지평을 열었다 해도 과언이 아니다. 버철 화이터가 가져온 가장 큰 충격은 무엇보다 '3차원 게임도 재미있을 수 있다'라는 점이다.

게임을 즐길 줄 아는 유저라면 3차원 이라면 먼저 고개를 흔들 정도로 게임에서 3차원은 구현이 어렵다. 실제로 지금까지 등장한 3차원 게임중 '신기함'이 아닌 '재미'를 포함한 것은 일본의 VF와 미국의 「둠(DOOM)」정도일 것이다.

그러나 VF가 대전 게임계에 가져온 충격은 단순히 '3차원'이어서만은 아니다. 실제로, VF는 분명히 3차원 공간을 사용하고 있지만 게임의 진행면에서는 2차원 게임과 크게 다를 바 없고, 2차원의 만화같은 그림을 폴리곤으로 이루어진 입체 그림으로 바꾸었다는 차이 정도이다. 실제로 VF의 그래픽은 딱딱하게 각지고 쉐이딩이나 텍스처매핑이 입혀지지 않은 폴리곤들로 이루어진 '움직이는 나무토막' 그 자체였다. 그러나 유저들이 놀란 것은 눈으로 보아 알 수 있는 그런 류의 것은 아니었다.



실제로 플레이해 보아야 알 수 있는, 생전 느껴보지 못했던 격투자체의 리얼리티에 놀랄 수밖에 없었던 것이다.



VF는 이런 게임들과는 전혀 다른 게임이었다. 폴리곤의 3차원 캐릭터들은 카메라의 이동이나 캐릭터의 움직임에 따라 다양한 모습들을 보여주었고, 비현실적인 초필살기 등으로 치닫던 기존의 격투 게임들과는 달리 실제적이고 정교한 격투의 리얼리티를 구현하였다. 예를들어 방어한 상태에서 상대의 킥을 맞았을 때 흔들리는 표현은 2차원 게임에서는 상상조차 할 수 없었던 일이었다.

VF2와 아키라

VF에 의한 충격은 최근 등장한 VF2에 의해서 증폭되었다. 처음에 VF2를 접한 사람들은 먼저 VF2의 아름답고 화려한 그래픽에 놀라고 두번째로 전작을 능가하는 격투의 리얼함과 부드러운 동작들에 놀란다.

무엇보다 VF2는 격투의 리얼함을 재생하는 새로운 요소들을 선보였는데, 스화2로 정립된 격투 게임의 틀을 깨는 요소들은 게임을 플레이하는 유저들에게는 충격으로 다가설 수밖에 없었다.

VF2의 이런 모든 새로운 아이디어가 종합되어 있는 캐릭터가 바로 팔극권의 아키라이며 격투 게임 역사상 가장 특이한 캐릭터로 자리잡게 되었다. 아키라는 도신수퇴라는 일반적인 잡기 외에도 심의파(상대를 잡아 던져버리는)나 요자천림(상대방의 뒤로 들어가 어깨로 가격)등의 일반의 틀을 깨는 파격적인 잡

기를 구사하며 포주(상대방의 팔을 당겨 자리를 바꾼다)라는 특이한 형태의 잡기를 보여준다. 그뿐 아니라 개고라는 특이한 공격은 상대방의 방어를 순간적으로 풀어버리는 기술이며 심지어는 페인트잡기(상대를 잡았다 일부러 놔준 후 틈을 노리는)라는 황당한 잡기공격도 존재한다.

그러나 아키라의 최대 특징은 이른바 외문정주라 불리우는 신개념의 반격기술로 아키라를 격투 게임사상 가장 특이하고 강력한 캐릭터로 끌어올린 장본인이라 할 수 있겠다.



팔극권 아키라

(1) 잡기에 관하여 - 아키라는 현재까지 대전 게임중 가장 화려한 잡기기술을 보유한 캐릭터이다. 물론 동게임의 울프나 제프리같이 잡기공격이 주무기인 캐릭터들도 있지만 다른 캐릭터들의 잡기는 단순히 적에게 데미지를 주는 공격적 형태에 불과하다. 그러나 아키라의 잡기는 단순히 공격을 위한 용도만은 아니다. 예를들어 포주(↘, D+P)는 대치상태에서 갑자기 상대방을 잡아당겨 자리를 바꾼다. 이때 상대방은 뒤를 보게 되므로 절호의 공격찬스를 맞게 되는 것은 물론 링끝까지 몰려 있던 상태라면 순식간에 전세가 역전될 수 있을 것이다. 또 특이한 것으로는 페인트잡기(←, D+P or ↓, D+P)라는 것이 있는데 이것은 상대방을 잡았다 순간적으로 놓아준다. 아는 사람은 알겠지만 VF2에는 상대방의 잡기를 풀어내는 기술이 있는데(상대방의 잡기와 동시에 P+D) 상대방의 행동을 예측해야 하기 때문에 사용이 어려운 기술이다. 따라서 페인트잡기에 당한 상대는 자신의 잡기의 풀기가 성공한 것으로 착각으로 공격을 해오는데 공격의 우선권은 오히려 아키라에게 있다(잡기풀기의 경우라면 푼쪽에 우선권). 절묘한 심리공격 기술로 아키라가 공격하는 대상은 상대방의 캐릭터뿐만은 아닌 것이다.

(2) 최고의 방어기술 '외문정주' - 일반적인 대전 게임의 진행은 한쪽의 공격과 다른 쪽의 방어, 공격후의 빈틈을 노린 공격 등이 보통의 패턴이다. 그러나 아키라의 외문정주계열의 기술은 이런 상식을 뒤집어 놓았다. 외문정주란 상대방이 공격해 올 때 그것을 막거나 맞는게 아니라 슬쩍 피하거나 흘린 후 곧바로 카운터를 먹이는 것이다. 즉, 상대측의 공격과 아키라의 방어, 그리고 역습이 동시에 진행되는 것으로 아키라 기술의 핵심이라 할 수 있다. 그러나 기술 입력의 어려움과 무엇보다 상대방의 공격을 예측하고 미리 커멘드를 넣어야 한다는 점 때문에 엄청나게 높은 난이도를 가진 기술이다. 즉 VF의 공격범위에 해당하는 상단, 중단, 하단의 외문정주가 따로 있으며 상대방의 기술과 동시에(또는 약간 빠르게)입력해야 하므로 외문정주를 할 수 있다는 것은 상대방 패턴을 읽을 수 있다는 말과도 크게 다르지 않다.

외문정주는 상대방 공격과 동시에 D를 누르고 재빨리 (1/60초라고 한다) 뗀 후에 ←, P(상단) ↙, P(중단) ↓, P(하단)의 커멘드를 입력해야 한다. 즉 D로 순간적으로 방어한 후 반격이 나가는 것인데 성공했을 경우 상대방의 팔이나 다리를 잡아꺾은 후(다양한 패턴이 있다) 상대방을 가격한다. 외문정주는 VF의 모든 공격의 70%이상을 받아칠 수 있으며 상대방은 대부분의 공격 수단이 막히게 되어 활동에 제한이 올 수밖에 없는 것이다.

(3) 극악의 연속공격 '추창망월' - 또 아키라에게는 일명 '지옥스페셜' 이라고 불리우는 연속기가 존재하는데 바로 '추창망월(推窓望月)'이다. 이 기술은 타개, 요자천림, 쌍호경장의 3가지 기술이 연속적으로 들어가는 연속기로 그 극악의 난이도와 파워로 아키라의 궁극기술이라 불리우고 있다.

순식간의 펼쳐지는 3가지 기술의 콤비네이션은 그야말로 장관을 이루는데 먼저 타개로 상대방의 복부를 가격한 후 상대의 뒤로 들어가 어깨로 상대를 등을 강타한다. 이때 상대는 뒤로 돌아있는 상태인데, 이 상태에서 다시 양손으로 상대방을 가격하는데, 3가지의 강력한 공격이 가해지므로 다른 게임에 비해 체력게이지 밀도가 낮은 VF의 경우 그 자리에서 KO가 되거나 복구불능의 상태가 되어 버린다. 커멘드는 D+P+K←, ↘, P+K ←, P이지만 수많은 수련과 노력 없이는 불가능한 기술이다.

아키라의 의의

이번달 명작에세이는 이례적으로 대전 게임의 한가지 캐릭터에 관한 이야기만 하게 되었는데 그것은 이 캐릭터가 가진 무궁한 가능성과 장래의 대전게임에 미칠 막대한 영향력 때문이다. 실로 아키라는 지금까지의 대전 게임 캐릭터와는 그 범주를 달리하는 특징과 매력을 가지고 있으며 격투에 있어 사실성 구현이라는 새로운 가능성을 보여준 것이다.

이 한명의 캐릭터 '아키라'에 의해 스화2의 울타리를 벗어나지 못하던 대전 게임은 새로운 전기를 맞게 될 것이 분명하며 스화2가 주도한 대전 게임제 1기를 지나 VF가 주도하는 대전 게임 제 2기의 문이 활짝 열리게 된 것이다.

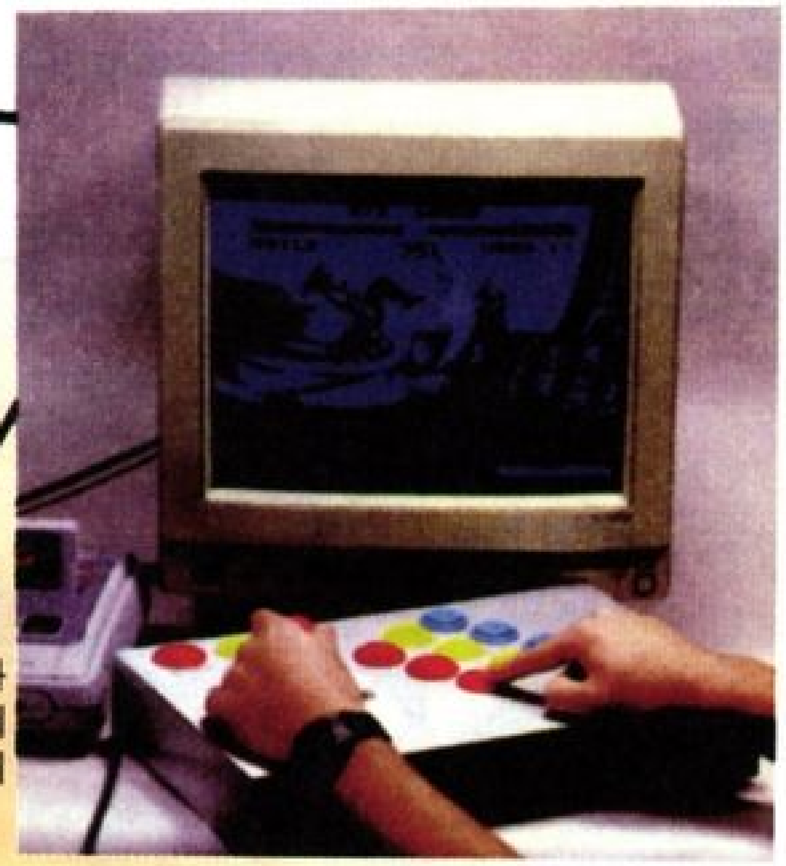
매니어 휴게실

필살기를 버튼 하나로 구사할 수 있는 원버튼화 조이스틱

궁금, 궁금, 또 궁금… 언제나 자신이 가지고 있는 하드웨어 한계에 대해서 의문을 갖는 게임 매니어들. 그 궁금증을 해결해 나가는 매니어들만의 전당 매니어 휴게실. 이번에는 모두들 쉽게 사용하고 싶어하는 대전 격투 게임의 필살기들을 실제로 쉽게 사용할 수 있는 필살기의 원 버튼화 조이스틱에 대해서 소개하겠다! 우와! 이런 엄청난 조이스틱이…

뿐만 아니라 이번에는 SFC쪽에 너무 치우친다는 여러 매니어들의 의견은 적극 반영하여 MD쪽의 고화질 RGB 어댑터도 소개하겠다. 자! SFC와 MD를 가지고 있는 매니어라면 한번만 읽어보시라!


완성된 매크로 콘트롤러. 보통 조이스틱보다 버튼이 4개 더 많다


이처럼 필살기를 기억하고 있는 3개의 버튼에 의해서 필살기가 쉽게 사용된다

90년도 여름에 SFC용으로 「스트리트 화이터Ⅱ」가 발매된 후 지금까지 SFC에는 대부분 대전 액션 게임이 그 주도권을 잡고 있었다. 간단히 그 예를 들자면 「아랑전설」 시리즈와 「화이터즈 히스토리」, 그리고 오리지널 격투액션 게임들…

그렇게 격투 액션 게임이 난무하면서 캐릭터들이 가지고 있는 필살기 커멘드 조작은 더욱 복잡하게 되어 갔다. 그러나 이중에서 각 캐릭터당 존재하는 여러가지의 필살기들을 간단하게 버튼 하나로 사용할 수 있었던 게임은 「란마1/2」 시리즈뿐이었을 것이다. 그럼 한가지만 생각해보자. 「스트리트 화이터Ⅱ의 류가 파동권과 승룡권을 버튼 하나로 사용할 수 있는 캐릭터였다면 아무리 초보자였더라도 컴퓨터에게 무참히 당하지는 않았을 것이다. 특히 타카라가 제작한 격투 액션 게임들은 지금에 와서는 그다지 단점으로 지적되지 않지만 상당히 커멘드 기술이 사용하기 어려웠다(제일 힘들었던 것은 아랑전설I).

그렇기 때문에 조금 과장하자면 엄지 손가락의 허물이 벗겨지고 쓰라린 고통을 당해야만 했는데 그런 플레이어들을 위해서 이 조이스틱이 필요한 것인지도 모르겠다. 본론으로 들어가서 이 조이스틱을 제작하려면 우선 몇가지의 준비물이 필요하다.

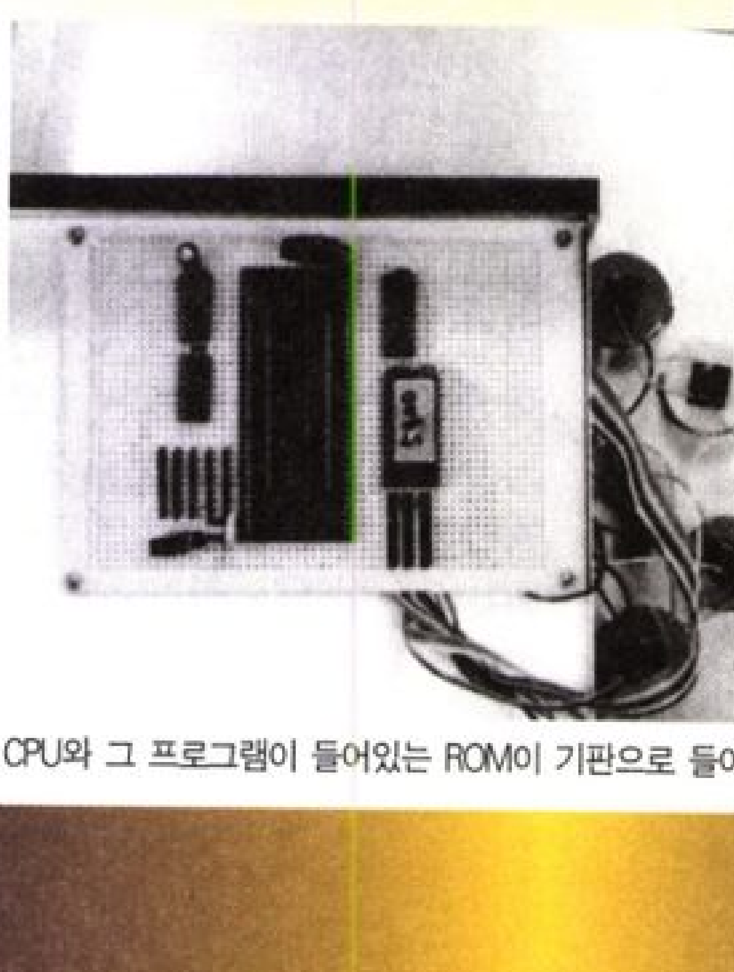
준 비 물

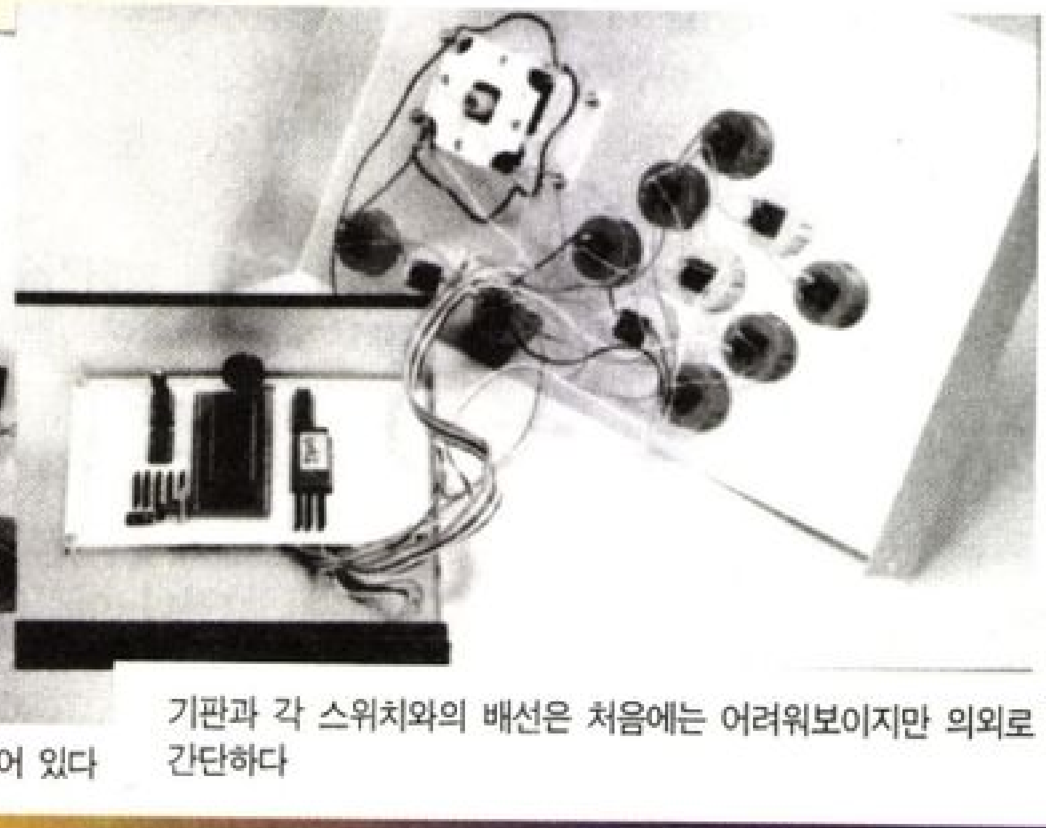
우선 기본적인 램이 필요하고, 조이스틱이 필요하다. 조이스틱은 차후에 다른 격투 게임에도 연결시킬 수 있도록 필살기 버튼 증설이 가능한 것이 좋다. 그리고 마지막으로 몇가닥의 전선과 납땜기가 필요하다. 이것으로 준비는 끝.

이정도의 준비로 만들게 될 필살기 원 버튼화 조이스틱. 과연 게임은 쉽게 진행되겠지만 진정한 강자라고 불리워질 수 있을까?

동작 원리를 이해하자!

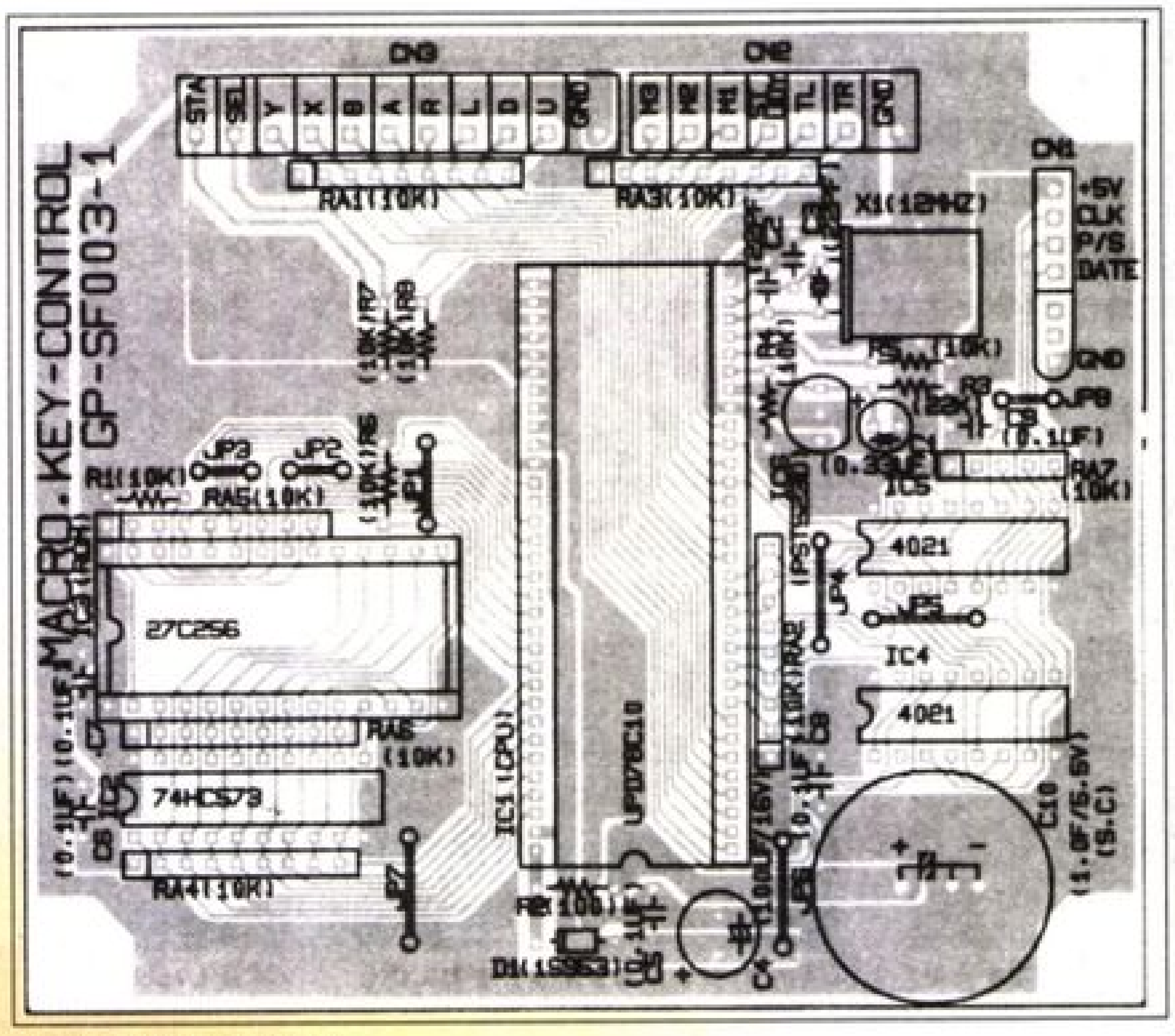
「스트리트 화이터 Ⅱ」와 같은 게임들의 필살기를 사용하려면 우선은 조이스틱과 버튼의 조합이 이루어져야 한다. 버튼 한개로 이러한 필살기를 사용하려면 간단한 롬에 이 조합을 기억시키면 된다. 그렇게 되면 매크로 버튼에 기


CPU와 그 프로그램이 들어있는 ROM이 기판으로 들어 있다

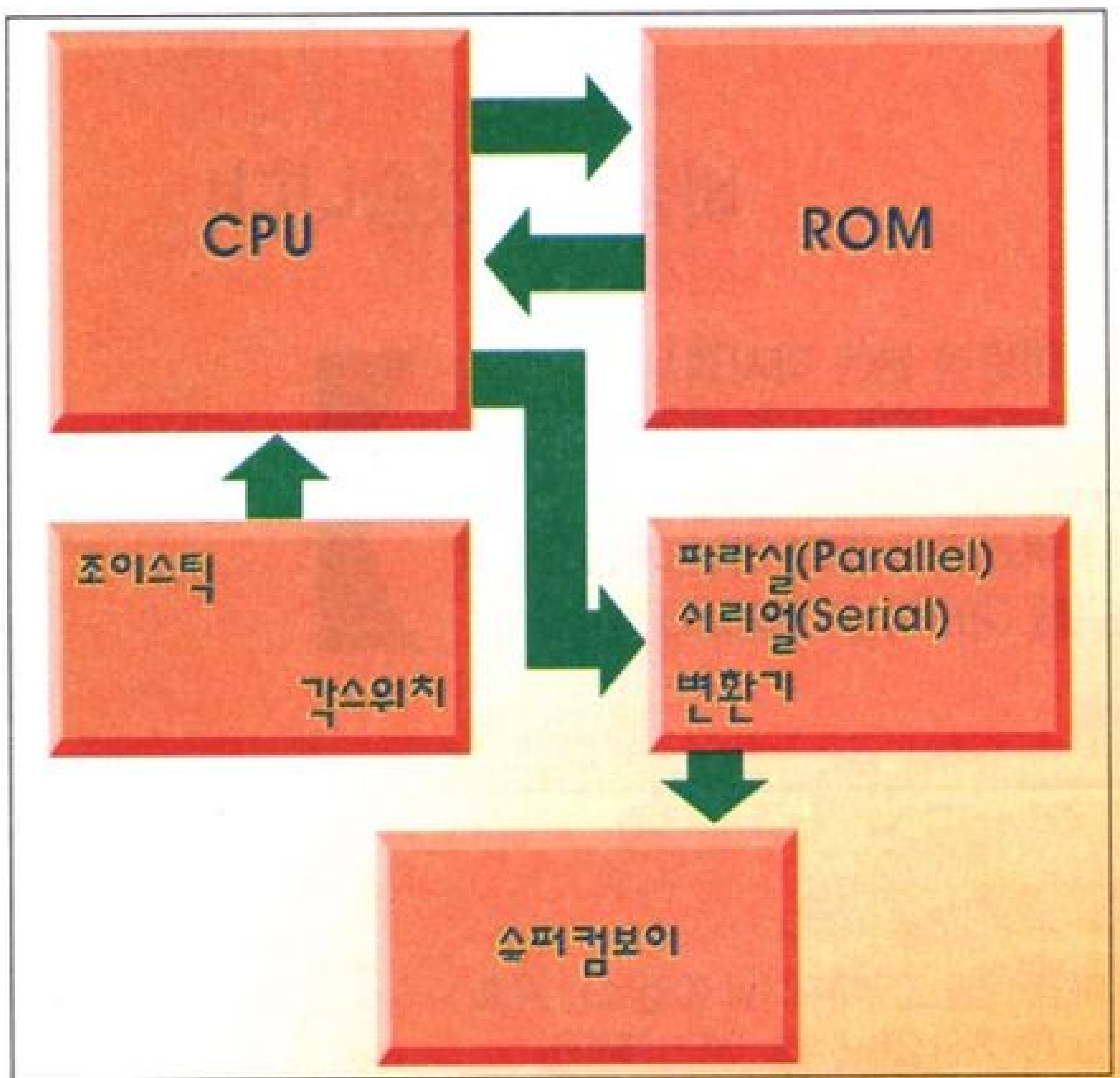

기판과 각 스위치와의 배선은 처음에는 어려워보이지만 의외로 간단하다

억시킨 필살기가 버튼의 순서에 의해서 사용되게 된다.

기판의 IC배치도는 사진을 참조하도록 하고 진정한 매니어가 되기 위해서 직접 연구해 보자.



프린트 기판의 부품배치



기본적인 블럭도면

터를 이용하면 가능하다. 다만 이 RGB 어댑터라는 것은 동신호의 앰프회로를 내장하고 있기 때문에 모니터끼리의 상호성이 있어서 모니터 조사를 하지 않은 상태에서 사용하면 안된다.

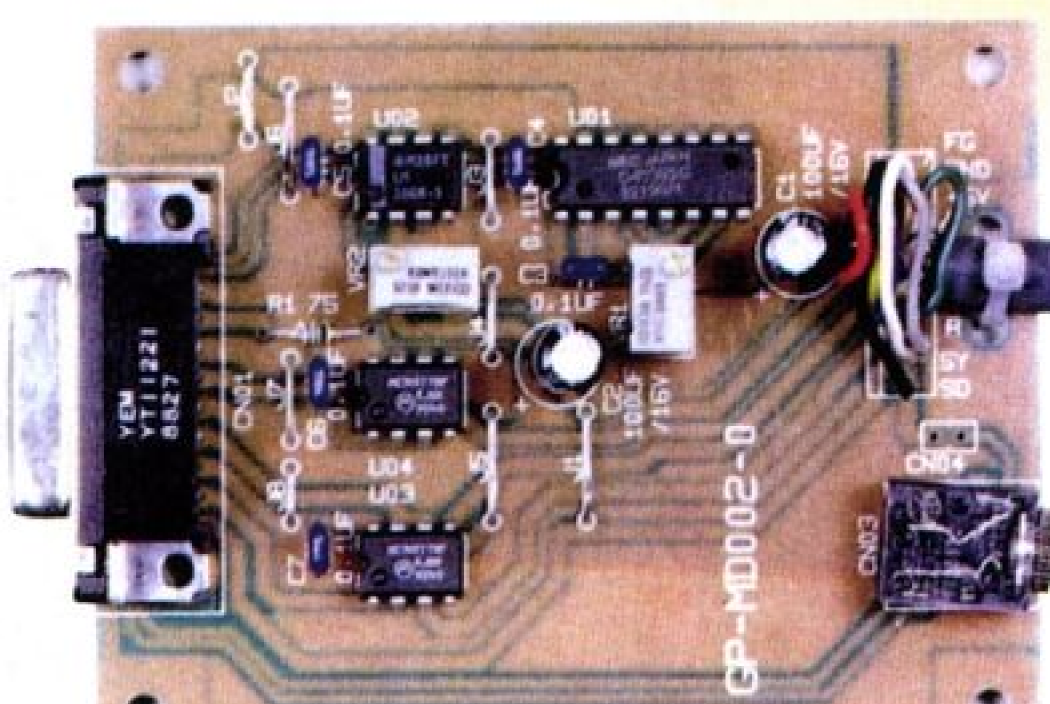
15kHz 퍼스컴 모니터에 접속 O.K!! MD용의 고화질 RGB 어댑터

MD가 현재에 와서 일반적인 다른 16bit기들에 비해서 그래픽과 사운드가 떨어져 보이게 된 것은 보통 게임을 좋아하는 유저들이라면 다들 알고 있을 것이다. 그렇다면 MD의 화질을 좀더 깨끗하고 선명하게 볼 수 없을까?

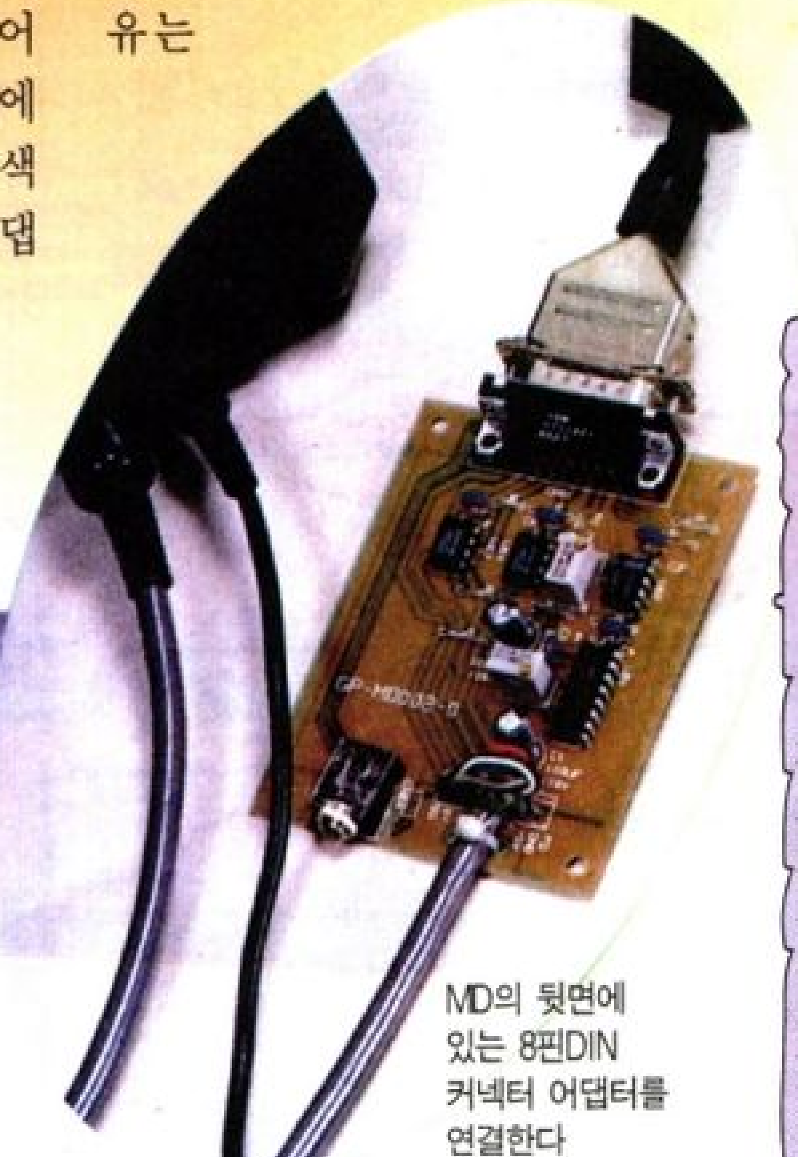
방법이야 여러가지가 있지만 가장 보편적으로 알려진 것이 바로 영상 모니터를 RGB모니터로 사용하는 것이다. RGB모니터의 선명도를 모르는 유저는 없으리라 생각하므로 별도의 설명은 하지 않겠다. 그렇다면 일반 모니터 또는 TV와 연결하게 되어 있는 MD를 어떻게 RGB에 연결하는가? 그것은 보통 색분리기라고 부르는 RGB어댑

다음호에는 과연…

솔직히 이번 매니어 휴게실에 대해서 불만을 품는(?) 매니어가 있을지도 모르겠다. 그 이유는 제작과정에 대해서 설명하지 않았다는 것일지도 모르는데, 과정을 설명하지 않은 이유는 독자들의 성원 덕분에 SFC와 MD 양쪽을 모두 실었기 때문이다. 부족한 페이지… 그러나 슬퍼하지 마시라 사진으로 소개한 배선과 기판도면 만으로도 제작은 어렵지 않으니까… 연구하는 매니어! 고민하는 매니어! 그리고 깨달음을 얻는 매니어야 말로 진정한 매니어이다!



기판상에 있는 2개의 저항(백색의 긴부분)으로 각각의 모니터에 따라 다르다


MD의 뒷면에 있는 8핀DIN 커넥터 어댑터를 연결한다

바꿀 수 있습니다!!

700-7400을 여러분 마음대로

바꿀 수 있습니다!

들어 보신 분은 아시겠지만, 걸어보신 분은 아시겠지만
스포키 게임 정보보다 빠른 게임 정보는 아마 없을 것입니다.
그리고 재미있는 게임 정보도 없을 것입니다.
저희 게임챔프와 스포키에서는 언제나 여러분과 함께 하는 게임정보가
되기 위해서 여러분들의 참여를 기다리고 있습니다.

자! 귀를 한 곳에 모으세요!!

여러분 중 혹 이런 분들이 있으시다면

알고 싶은 금단의 비법이 있으시다면 …
알고 싶은 차세대 정보 소식이 있으시다면 ….
알고 싶은 게임 정보가 있으시다면 …
팔고 싶은 물건이 있으시다면 …
모르는 게임이 있으시다면 …

언제든지 연락 주십시요! 그럼 여러분에 의해서 달라진 스포키 게임정보를 들으실 수가 있을 것입니다.

서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민 빌딩 504호
이준탱 앞으로 편지를 부탁합니다
통신 메일도 가능합니다. 천리안 「ZPICHAMP」로 메일 주십시요!

잠깐!!

스포키정보 회원만에게 드리는 2가지 선물!!

하나 왕창 선물!!게임퀴즈

문제 : 스포키 게임 정보는 전체 몇 개의 코너로 구성되어 있을까요?

정답을 아시는 분은 「스포키 게임 정보」 중 자신이 가장 마음에 드는 코너의 이름과 함께 서울시 용산구 청파동 3가 29-16 윤민 빌딩 504호 이준탱 앞으로 관제엽서에 적어 보내주세요! 당첨된 분들에게는 푸짐한 상품을 드리겠습니다.

마감 : 3월 20일까지(3월 20일 소인 유효.)
발표 : 게임챔프 5월호 「챔프 게시판」
선물 : 1등(3명) 슈퍼컴보이 각 한 대씩
2등(5명) 스포키 손목 시계 각 한 개씩
3등(10명) 게임음악 CD 각 한 개씩



둘 새로운 기획기사가 들어있습니다!!

스포키 게임 정보에서만 들을 수 있는, 그리고 여러분이 가장 듣고 싶어하는 정보들을 하나씩 정리해서, 새로운 번호에 들어가 있을 것입니다. 그러나 어떤 번호에 들어가 있고 어떤 내용인지는 밝힐 수가 없습니다. 자! 어딘가에 숨어 있습니다. 그 놀라운 정보가 … 들어오셔서 찾아가시지요!

국내에도 이런 빠른 정보있나요?

1. 서비스 종류 및 안내소개
2. 기종별 발매 예정 특급 정보
3. 기종별 베스트 신작 정보
4. 울트라 테크닉(금단의 비법)
5. 알뜰 구매 정보
6. 버철 종합 정보

◆정보 이용료: 80원/30초
◆불건전 정보센터 080-023-0113



동명의 영화를 기초로 한 액션게임

타임 캅

슈퍼컴보이	현지 발매일	94/2/17	장르	액션	외국어 난이도	일본어 하
	제작사	빅터엔터테인먼트	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타		게임 난이도	A B C Ⓓ E F

악은 어느 시대나 존재한다. 또 악에 대적해 싸우는 정의의 사자도 항상 존재하게 마련이다. 이 게임의 주인공도 그들 중 한사람인 타임캅. 용감한 타임캅의 멋진 액션을 기대 하시라.

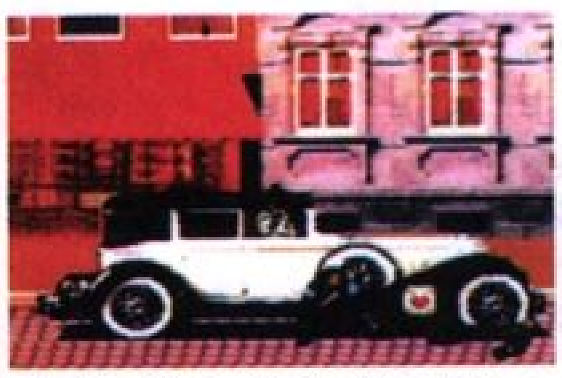
영화와 마찬가지 방법으로 제작되었다



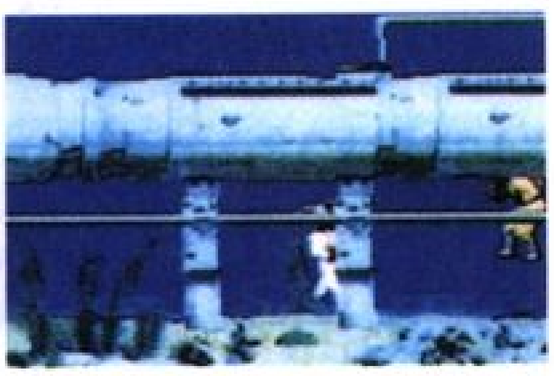
시간여행에서 일어나는 범죄를 방지하는 것이 주인공의 목적

캐릭터를 만들기 위해 배우를 모으고 배경을 만들기 위해 모형을 만들어 그것들을 사진으로 찍어 캐릭터와 배경을 만들게 된다. 영화의 제작 과정과 같은 순서를 통해 이 게임이 만들어진 것으로 캐릭터의 움직임 등은 마치 영화를 보는 듯이 리얼하다.

이 게임에서는 닌텐도 울트라 64에 사용된 것과 비슷한 기법이 사용되었는데 주인공 캐릭터와 적들을 실제 배우들을 기용해 움직임을 사진으로 찍은 다음 그 위에 게임의 캐릭터를 입히는 방법을 사용한 것이다. 그 때문에 캐릭터의 움직임이 리얼하고 마치 비디오를 보는 듯한 움직임을 보여주고 있다.



적 캐릭터뿐만 아니라 배경도 실사 그대로이다



실제 배우의 움직임을 그대로 사용하고 있기 때문에 움직임이 매우 리얼하다

범죄를 예방하기 위한 시간 여행

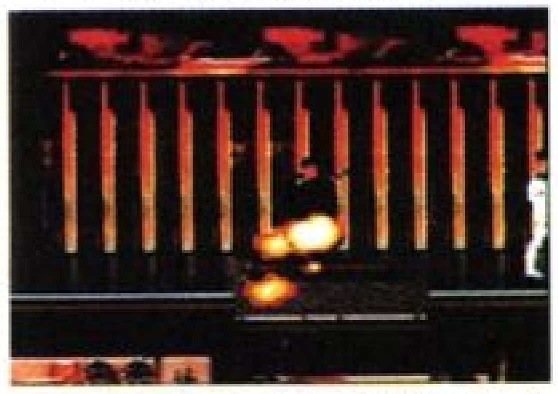
시간여행을 따라 일어나는 범죄를 예방하는 것이 주인공의 목적. 각 레벨마다 연대가 다르다는 것이 시스템의 특징이다. 각 레벨에는 몇개의 파트가 있지만 그 수는 레벨에 따라 다르다. 기본적으로 어떤 레벨이라도 시간이 적기 때문에 우물쭈물하고 있으면 시간이 다 지나버린다.



타임머신을 타고 역사를 지키는 것이 주인공의 임무

레벨 1

주인공은 이 레벨에 있는 보트를 타고 시간여행을 떠나지 않으면 안된다. 그러나 적들이 많이 있으므로 보트까지 가기가 쉽지 않다. 아이템을 잘 써서 적들을 물리쳐 나간다.



폭발 직전에 기지로부터 재빨리 탈출하지 않으면 안된다



이곳은 마치 미로처럼 되어 있어 헤매기 쉬운 곳이다

레벨 2

무대는 갑자기 물속으로 바뀐다. 잠수복을 입은 주인공은 총밖에 사용할 수 없다. 총과 점프만으로 다가오는 문어와 적을 쓰러뜨리면서 나아가는데 보스는 역시 거대한 문어이다.



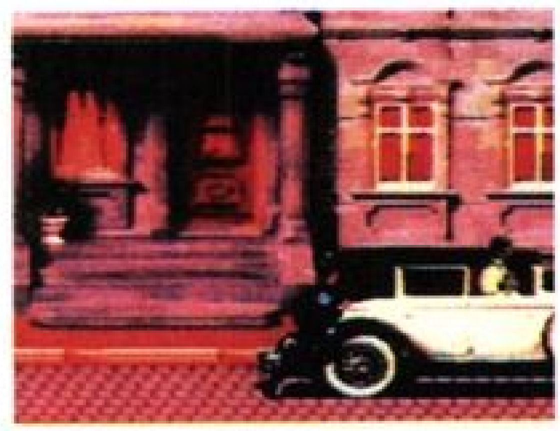
수중총만으로 문어와 적캐릭터를 쓰러뜨려야 한다



보스는 거대한 문어. 총알이 있는 대로 모두 쏴 버려라

레벨 3

1929년 뉴욕이 무대. 주식시장이 폭락하기 직전까지로 시간여행의 발명자인 클래인더스트를 찾는 것이 목적. 게임의 최종적인 목적은 이 클래인더스트를 체포하는 것이다.



차에 탄 적이 공격해 온다. 상당히 어려운 전투가 될듯하다



에스트폴리스 전기 II

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/2/24	장르	롤플레잉	외국어 난이도	일본어 중
	제작사	타이토	용량	20M	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	9,980엔	기타		게임 난이도	A B © D E F

흥미로운 퍼즐과 액션이 가득 !

전작에서부터 계승된 등장인물들의 연애사건을 위주로 다룬 스토리. 전투신보다도 던전 탐색에 중점을 둔 구성 등 기존의 RPG와는 상당히 다른 분위기를 자아내고 있다. 이동 수단으로는 스텝무브라는 독특한 시스템을 사용해 상당한 액션의 변화를 가져왔다. 스킬의 도입이나 캡슐 몬스터의 존재 등 모험을 아주 재미있게 하는 요소에도 주목할 만하다.



자신이 움직이지 않으면 적도 움직이지 않는 참신한 스텝무브 시스템



복선이 깔린 드라마틱한 이벤트가 기다리고 있다

귀중한 전력, 캡슐 몬스터를 손에 넣어라!

세계 각지에서 입수한 아군 몬스터들은 자신의 의사대로 행동하고 파티를 도와주며 아이템을 주는 것으로 성장해 간다.



몬스터는 주인공이 가진 7개의 캡슐에 들어가 있다

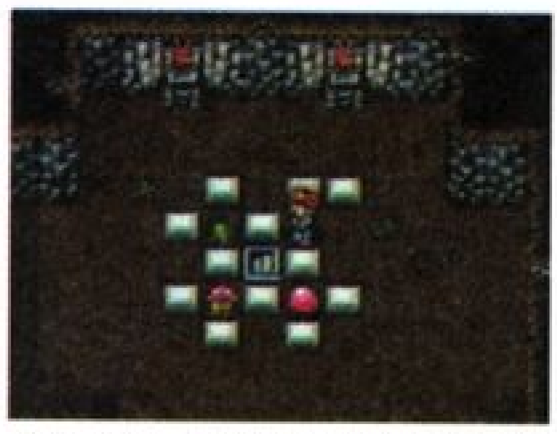
전투에서 얻은 경험치가 쌓이면 레벨이 올라간다



아이템으로 한단계 위의 클래스로 승격할 수 있다

특수 아이템을 구사해 던전에 도전하라!

주인공은 액션과 보물 상자에서 얻은 특수 아이템을 사용할 수 있다. 던전내의 장치는 특수 아이템을 사용해서 클리어한다.



액션만으로 클리어할 수 있는 장치도 있다



봄의 폭발로 마루로 들어온 스위치. 특수 아이템의 사용을 요구할 수 있는 타입의 장치이다

5개의 특수 기술

에어로 (화이어 에어로)





떨어져 있는 레버의 스위치를 넣거나, 적에게 명중시켜서 움직임을 멈추게 할 수 있다. 게다가 화이어 에어로는 풀을 일직선으로 태워버릴 수 있다.

후크



떨어져 있는 장소에 있는 기둥에 사슬을 걸어 계곡이나 벼랑을 건널 수 있다. 또 앞쪽에 미치는 범위가 있으면 레버식의 스위치를 누를 수 있다.

봄



금이 간 벽이나 기둥을 부술 수 있다. 장치한 후 6보 이동하면(칼을 휘두르는 동작도 포함)폭발한다. 마루를 파괴할 수 있는 유일한 아이템이다.

해머



손에 닿지 않은 장소에 있는 기둥을 눌러 스위치 위에 놓을 수 있다. 금이 간 벽이나 기둥을 파괴할 수 있다. 단단한 암석을 부술 수 있는 것은 해머뿐이다.

사랑하는 사람을 위해 다시 싸움터로…

북쪽 등대

영원이 지속되리라고 믿었던 평화를 무참히 짓밟은 것은 바로 마족 이두라. 그는 맥심의 계승자의 대를 끊기 위해 랄프를 납치한다.

예언자 아이리스는 맥심에게 기구한 운명을 말해주고 두사람은 아들 랄프를 찾기 위해 다시금 싸움터로 나서는데…



랄프를 인질로 삼은 비열한 이두라. 그 때 아이리스가 나타나서 랄프를구해준다



새로운 악마의 출현…
예언자 아이리스는 새로운 악마가 나타난다고 예언한다.
아마도 수면 밑에서 무언가가 꿈틀거리고 있는 듯하다



랄프를 구하라!
바운드 킹덤에서 등장한 바 있는 이두라가 아기 랄프를 납치해 버린다

배는 부서지고 여행길은 막혀버리고…

유령나무산

아레인으로 향하는 도중 '가이'와 '하이데카'가 일행에 합류한다. 마을에 도착하면 배가 한 척도 보이지 않는다. 마을 사람들의 말에 의하면 낯선 남자가 배를 모두 가라앉혀 버렸다고 한다.

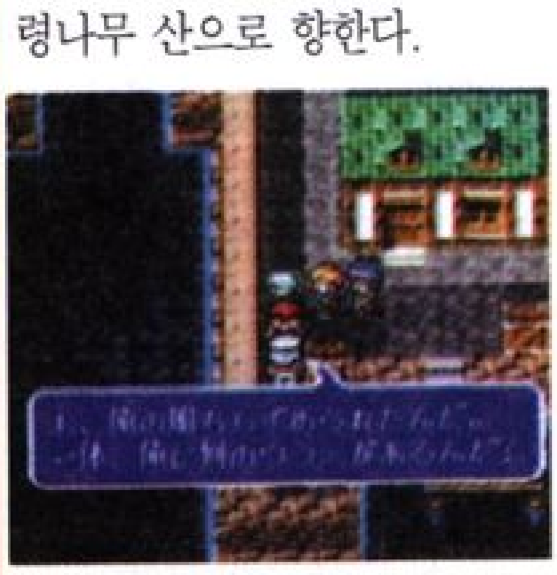
새로운 배를 만들기 위해선 목재가 필요하다. 다름아닌 유령나무가… 일행은 그 유령나무가 살고 있다는 유령나무 산으로 향한다.

그렇다면 새로 배를 만들 수밖에… 목재를 구하러 산으로 가자!





유령나무 발견! 이제 새로운 배를 만들 수 있다



겨우 도착한 항구에는 배가 한 척도 남김없이 가라앉아 버렸다



배가 만들어졌다!
선박 기술자에 의해 훌륭한 배가 만들어졌다.
이걸 타고 얼른 신대륙으로 가자구!

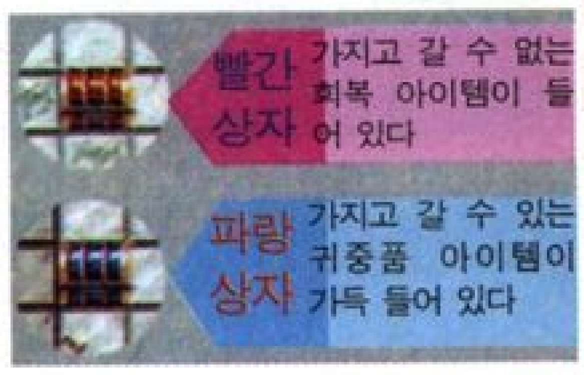
신대륙에서 일행을 기다리는 것은 바로…

글베릭

아레인을 떠나 처음 도착한 곳은 자그마한 섬. 이곳에는 과거의 동굴이라고 불리우는 곳이 있다. 게임 진행과는 관련이 없는 곳이지만 실력 발휘를 해본다는 차원에서 한번 들러보는 것도 나쁘진 않을 것이다.

과거의 동굴 가이드

이곳에는 가지고 있는 마법과 아이템을 모두 맡기고 레벨 1인 상태에서 들어가야 한다. 한편 파란 상자 이외의 반입도 절대 할 수 없다.





복잡한 장치들은 전혀 없지만 보물 상자 모습을 한 몬스터들이 간혹 나타나니 조심하기 바란다



레벨과 관계없는 보물찾기 이벤트이다

나시사스

아스타크 대륙의 입구가 바로 이 나시사스이다. 맥심이 도착하면 괴상한 피리 소리가 들리고 그 소리에 홀린 듯한 여인들이 마을을 빠져나간다. 으으으… 몬스터들로부터 여인들을 보호하고 싶다!

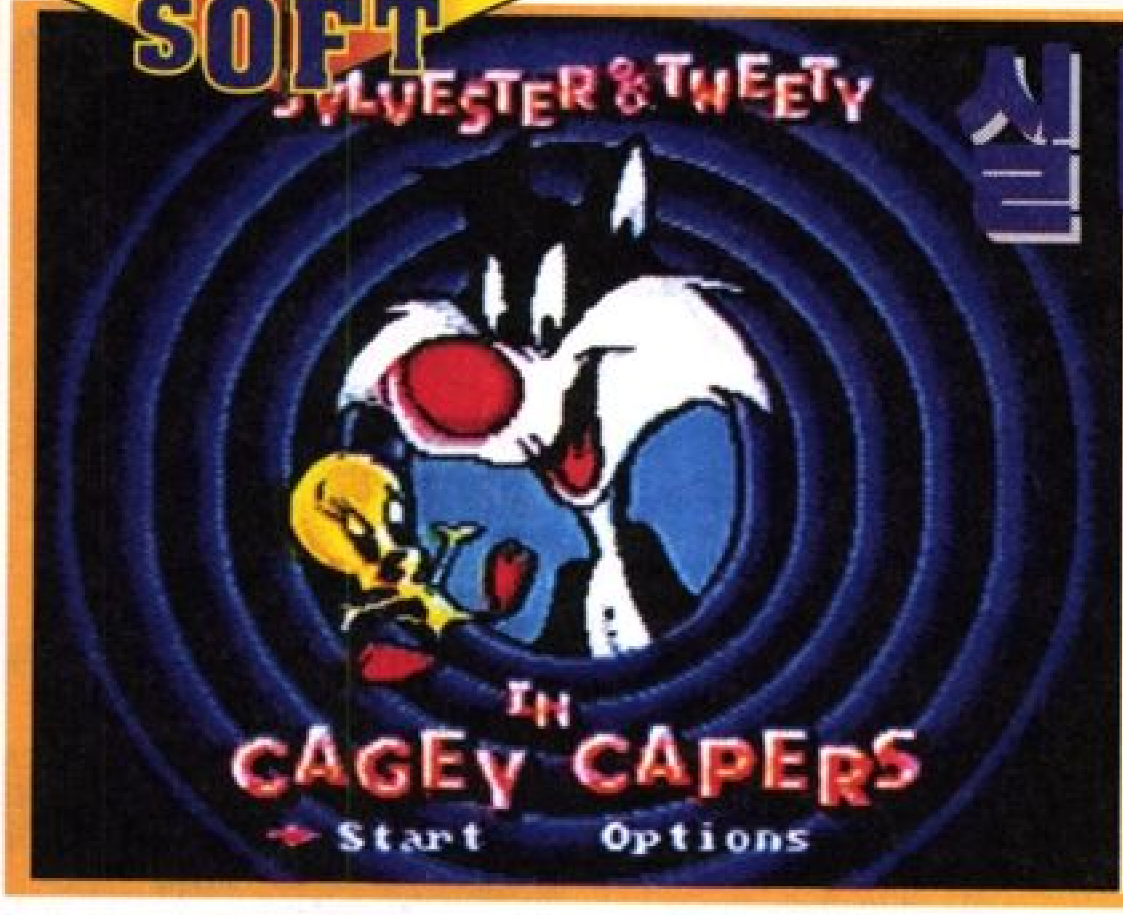


레크사스에 대한 소문을 들을 수 있다



괴상한 피리 소리가 울려퍼지고…
피리 소리에 홀려서 젊은 여인들이 마을을 나선다.

NEW SOFT



실베스터와 트위티

슈퍼 알라딘보이	국내 발매일	95/2/18	장르	액션	외국어 난이도	영어 하
	제작사	타임워너 인터랙티브	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가	72,000원	기타	동시판매	게임 난이도	A B C ⓓ E F

타임워너사에서 내놓은 야심찬 게임, 실베스터와 트위티. 야심차게 만든 만큼 그 재미속에 빠져 들어가 보자.

벅스바니에 이은 실베스터와 트위티의 게임 나들이!

미국 타임워너에서 그들의 자랑인 루니툰의 주인공들을 게임화하기 시작했다라고 한다면 누구나가 고개를 끄덕일 것이다. '음… 인기가 있으니 당연히 그럴 만도 하지.' 하지만 이 게임에 국내에서 발매되지 못했다고 한다면 약간 의아해 할 사람들이 많이 있을 것이다. '어? 이렇게 인기있는 녀석들이 등장하는 건데…왜?' 물론 이유는 있다. 여러가지 경제적인 사정 등 우리들이 알기 어려운 여러가지 부분이 있을 것이다. 그러나 그중에서도 가장 문제되는 부분은 아마도 게임진행 방식에서 일본식과는 약간 느낌이 다른, 그리고 그래픽 질감에서 일본과는 상당히 상이한, 그런 게임을 발매한다는 것은 모험이라고 생각되는 것이 주요 원인일 것이다. 그러나 타임워너사와 라이센스를 체결한 한겨레 정보통신을 통해 국내 슈퍼 알라딘 보이 유저들에게 선보이게 됐다. 귀여운 루니툰들이 펼치는 이 게임의 전 내용을 확인해 보도록 하겠다.

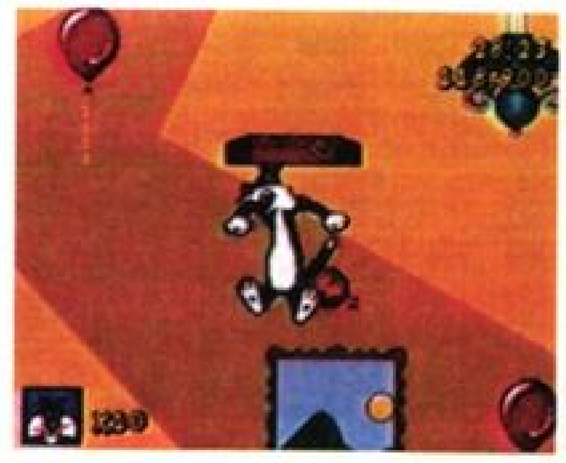
플레이 방법

게임 진행 방법은 아주 간단하다. 언제나 트위티를 쫓아 어디든 돌아다니는 실베스터는 이 게임에서도 트위티를 잡아먹기 위해 적 스테이지를 누비게 된다. 트위티를 잡게 되면 스테이지 클리어이지만 쉽게 잡힐 트위티가 아니다. 언제나 잡힐듯 말듯 도망다니는 트위티도 어느 일정한 위치에 도달해 4개의 화살표가 그를 둘러싸게 될 때만은 어쩔 수 없다. 이때만이 트위티를 잡을 수 있는 순간이다. 이런 화살표를 만들어 내기 위해서는 트위티가 가는 곳은 어디든지 가서 그를 궁지에 몰아넣어야 한다.

스테이지 1

첫 스테이지인 만큼 트위티가 낮게 날아다니면서 실베스터를 약올린다. 그를 계속 쫓아가야 하지만 가끔은 높은 장벽이 그를 가로 막는다. 그 장벽을 넘고 가기 위해서는 바닥에 널려 있는 상자 등을 옮겨 원하는 위치에 놓은 후 그곳을 넘어가야 한다.





전 스테이지를 클리어하기 위해서는 레벨을 상당히 높여야 하는데 레벨이 높은 경우 집안에 있는 할머니가 가는 길을 방해한다. 그녀의 방해가 심한편은 아니지만 그녀로부터 멀어지기 위해서는 주위에 있는 물건 뒤에 숨는 것이 최고이다.

스테이지 2

이번에는 불독이 등장해서 실베스터를 괴롭힐 뿐만 아니라 쌓아놓은 상자마저 무너뜨려 버린다. 먼저 불독을 구석으로 유인한 후 재빠르게 그를 제쳐놓고 상자가 있는 곳으로 달려가야 하지만 쉬운 일이 아니다. 실베스터가 달려가면 불독도 따라서 달려가게 되므로 그렇게 하지 말고 점프를 하면서 전진하도록 하자. 점프로 이동하는 것은 그냥 걸으면서 이동하는 것보다 2배 이상 빠른데다 불독 또한 쫓아오지 못한다. 불독이 다가오면 일단 스레기통에 몰래 숨었다 그가 지나간 후 거사(?)를 치르도록 하자. 상자를 쌓아 위로 올라가면 전기줄의 고압전류가 가는 길을 험난하게 만든다. 템포에 맞춰 빨리 빨리 점프하며 이동하는 것이 살길이다. 트위티가 오른쪽 구석에 있는 새장으로 이동하





면 성공이다. 단번에 점프해서 그를 낚아챈 후 바닥에 착지하면 미션 클리어!



스테이지 3

달리는 기차안으로 장소를 옮겨간다. 처음 얼마간은 지금까지와 같은 방식으로 진행하면 문제가 없겠지만 이동해야 할 장소가 너무 높은 곳에 있어서 올라갈 수 없을 것이다. 그 전에 바로 밑에 위치해 있는 곳으로 내려가 스카이 콩콩을 얻어와야 한다. 그것을 사용해 높이 점프해서 통과한 후 길을 따라 전진하기만 하면 별 문제는 없을 것이다. 마지막으로는 발길질하는 쥐의 힘을 빌어 트위티를 붙잡도록 한다.



스테이지 4

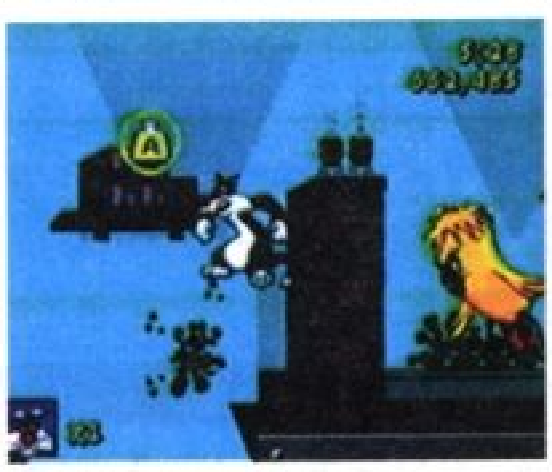
뒷골목을 배경으로 진행되는 가장 신나는 스테이지이다. 물론 방해자가 없는 것은 아니지만 신속하게만 행동하면 별 문제가 없을 것이다. 높은 곳까지 이동시켜주는 장치들이 자주 등장해서 신나게 위 아래로 왔다갔다 할 수 있다. 트위티를 쫓아 건물 가장 위층까지 올라가면 된다.





스테이지 5

여기서부터 난이도가 어려워지기 시작한다. 무슨 약을 먹었는지 모르지만 트위티가 갑자기 이상발육을 하기 시작해서 실베스터가 오히려 쫓기는 신세가 되고만다. 무엇보다도 먼저 주위에 있는 약들을 모으도록 하자. 약을 모으는 도중 거대해진 트위티가 덤벼오면 약을 던지도록 한다. 약기운에 다시 떨어진 트위트를 향해 B버튼을 누르도록 한다. 트위티를 잡을 수는 없지만 계속해서 B버튼을 눌러주면 트위티에게 파란색 화살표가 표시되는 시간이 줄어들게 된다. 트위티를 가장 위쪽에 있는 다락방으로 몰아넣었다면 성공이다. 거기서 무적이 될 수 있는 슈퍼맨 아이템을 먹은 후 계속해 트위티를 추적해 다니다 보면 트위티를 손안에 넣을 수 있다.



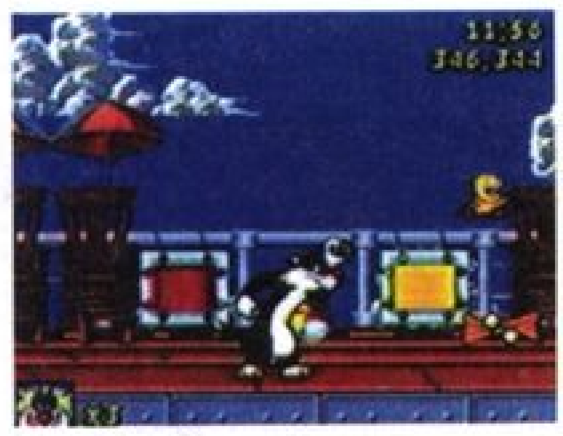


스테이지 6

가장 어렵고 까다로운 스테이지이다. 주요 키포인트로 작용하는 것은 요소 요소에 놓여 있는 스위치 버튼들을 아래부분으로 내려놓는 일이다. 그 와중에도 트위티가 무섭게 덤벼오는데 그전에 신속하게 약품들이 있는 위치들을 파악해서 미리 약품들을 가지고 있어야 한다. 상당한 끈기와 노력이 필요한 스테이지이다.



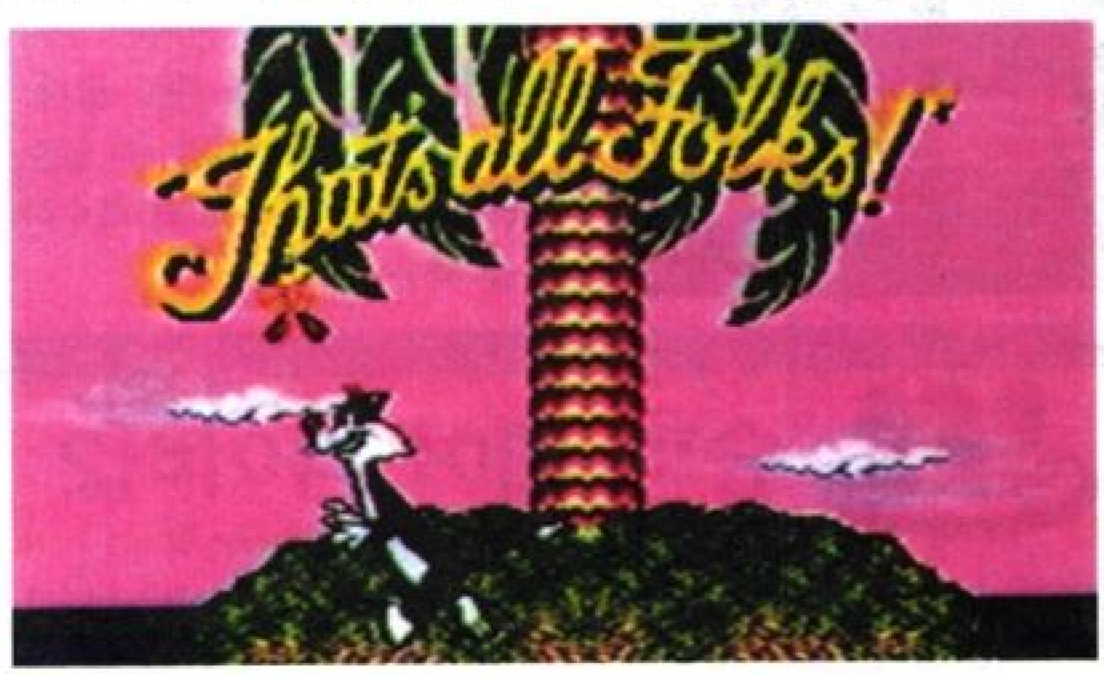






스테이지 7

지금까지 등장해서 실베스터를 괴롭혔던 모든 캐릭터들이 나오게 된다. 이번 스테이지의 키포인트는 배 옆면에 붙어 있는 창문을 발판삼아 점프 이동을 하는 것이다. 가장 꼭대기에 다다르면 트위디를 붙잡기 일보직전에 굴뚝을 통해 가장 아래부분으로 떨어지게 된다. 이렇게 되면 모든 것이 끝난 것이다.



NEW SOFT 신작라인

SFC 슬램덩크2

스포츠/10,800엔/95년2월23일/반다이

「TV 애니메이션 슬램덩크」의 제 2탄이 등장했다. 전작에서 호평을 받았던 시합의 비주얼신 등 기본적인 부분은 변화가 없으나 응원신과 라이벌들의 대화신 등을 새롭게 추가했다. 이외에도 게임 분위기를 뜨겁게 만드는 요소들을 대폭 추가했다.



SFC 위저드리 Ⅵ -금단의 마필-

롤플레잉/12,800엔/95년3월2일/아스키

여전히 폭발적인 인기를 누리고 있는 「위저드리」 시리즈. 이번 6탄은 던전 그래픽이 전작에 비해 훨씬 화려해졌으며 동료 캐릭터를 설정할 때 얼굴 모습을 바꾸거나 적 캐릭터의 마법을 만화로 표현하는 등 새로운 요소가 많이 추가됐다.



SFC 얌얌

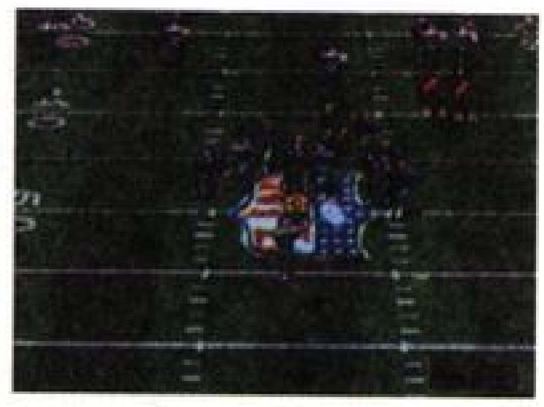
롤플레잉/9,800엔/95년2월17일/반다이

천재적 두뇌를 가지고 있지만 지능이 조금 모자란 지하 세계의 왕자 마구마구와 그의 애완동물 얌얌이 펼치는 코믹 롤플레잉. 50명 이상의 캐릭터가 출연하는 30편의 시나리오는 완전히 독립되어 있기 때문에 어디부터 하든지 플레이어 마음먹은 대로다.



SFC NFL 쿼터 백 클럽

스포츠/11,800/95년2월24일/어클레임 저팬



연습에 따라 팀에 필요로 한 쿼터백의 능력을 증강시킬 수 있는 게임. 포메이션의 종류는 전대미문의 430종류 이상이다. 또 과거의 수많은 슈퍼볼 명승부전도 재현할 수 있다.

SFC 영원의 피레나

롤플레잉/9,800엔/95년2월25일/덕간서점

전투에 배틀 미터라는 일종의 리얼타임 형식을 취하고 있는 롤플레잉 게임. 배틀 미터가 가득 차면 행동할 수 있고 준비된 무기 중에 선택하여 공격할 수도 있다. 무기는 3종류 이상 가질 수 없으나 레벨 업하면 각 무기의 특수한 기술을 배울 수 있다.



SFC 언더 커버 캅스

액션/9,800엔/95년3월3일/바리에

오락실에서 인기를 모으고 있는 액션 게임이 슈퍼컴보이용으로 부활했다. 횡스크롤 격투 게임으로 3명의 캐릭터 중 한명을 선택하여 거리의 악당들을 쳐부순다는 내용이다.



SFC 슈퍼 에어 다이버2

슈팅/9,800엔/95년3월3일/아스믹

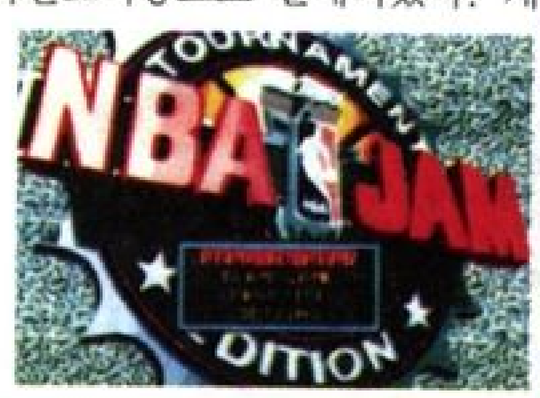
초음속 3D 도그파이트 시뮬레이터 「슈퍼 에어다이버」가 강력하게 파워 업했다. 혼자 플레이할 때는 전략 지도를 갖출 수 있고 적과 만날 때까지는 시뮬레이터를 즐길 수 있다. 2인 대전도 가능하기 때문에 치열한 대전에 박차를 가할 수 있다. 사용할 기체는 인기 기종인 F-15와 미라지2000이다.



MD NBA JAM 토너먼트 모음전

스포츠/8,800엔/95년2월24일/어클레임저팬

전설의 NBA농구가 슈퍼 알라딘보이용으로 발매되었다. 게임은 전작과 마찬가지로 2 대 2 대결로 실명의 선수들이 등장한다. 몬스터 잼의 기본이 된 터보버튼도 아직 건재하다. 여러분은 슈퍼 슛과 같은 호쾌한 플레이에 매료될 것이다.





레이디 스토커

슈퍼컴보이						
	현 지 발매일	95/4/1	장르	액션RPG	화면외국어 수 준	일본어 하
	제작사	타이토	용량	20M	대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	9,980엔	기타		게 임 난이도	A C D Ⓑ F

지난호에 이어서 이번호에서는 레이디 스토커의 주요 요소와 초반의 게임 진행들을 소개하여 이 게임이 어떠한 게임인지를 밝히도록 하겠다.

초반의 명장면을 소개!

우선 레이디는 오프닝이 끝난 후에 항구마을에 도착하게 된다. 여기에서는 섬밖으로 나가기 위한 출입심사가 기다리고 있다. 출입심사를 통과하면 마을밖으로 나가서 다음 마을인 리버타운과 바론성의 입구가 있는 바론마을로 가게 된다.



박물관에서 영화를 보며 공부하자: 무사히 시련을 통과하고 도착하게 되는 박물관. 데스랜드의 전설에 관한 영화를 볼 수 있다

리버타운



여러가지 상점이 있는 마을이다. 더우기 여러사람들이 모여 있기 때문에 정보수집을 할 수 있으므로 잊지말자



돈과 도구를 맡길 수 있다

바론성 내부



흡사 유원지의 놀이 기구같은 장치들이 바론성의 내부에는 많이 있다



보물에 눈이 멀어지면 감옥에 갇히게 된다

시스템 소개

필드가 3차원으로 구성되어 있다!



필드상의 건물 등, 지형은 모두 3차원으로 구성되어 있기 때문에 높낮이의 차이를 느낄 수 있다. 때문에 상당히 자유도가 높고 현실감 있게 구성되어 있는 것이다.

배틀은 액션

배틀은 필드 화면에서 화면 교환없이 리얼타임 액션으로 진행된다. 입체 RPG이기 때문에 전략성이 두드러진다.



다양하고 독특한 구성

＊지하수로

지하수로에 들어서면 레이디를 조작하여 수도관을 연결하지 않으면 않된다. 완전한 수도관 퍼즐인 것이다. 더우기 물속에서는 물의 흐름이 있기 때문에 조금만 실수하여도 전혀 가고 싶지 않은 방향으로 가버리고 만다.

지하수로를 진행하다가 지저분한 물을 통과하게 되는데 그것이 바로 탈출을 의미하는 것이다.

＊케이블 카

케이블 카에 타고 있는 레이디. 이 케이블 카를 이용하지 않으면 목적지로 갈 수 없다고 한다. 케이블 카는 완전히 자동으로 조작되기 때문에 목적지로의 이동은 문제가 되지 않지만 이 케이블 카에 타는 것이 문제라고 하는데…



이곳에는 여자가 한명도 없다. 때문에 레이디는 신기해 보일지도

＊데스베가스

이곳은 살고 있는 모든 사람들이 전부 남자들이다. 지하수로를 통과하여 도착할 수 있는 이곳은 데스바레 광산에서 일하는 남자들이 살고 있는 마을이다. 모두 제이비 바론을 위해서 일하고 있는 것같고 제이비에 관한 소문을 여러가지 들을 수 있다. 정보를 모아야만 된다.



수도관 연결! 두뇌를 최고로 사용하지 않으면…



이스 V (가칭)

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	미정	장르	액션·RPG	외국어 난이도	일본어 중
	제작사	일본 팔콤	용량	미정	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	A Ⓑ C D E F

95년도 액션RPG 게임계를 깜짝 놀라게 할 만한 이슈는 바로 아돌 크리스틴의 새로운 모험인 이스V(가칭)일 것이다. 이번호에서는 비교하여 변경점과 베일에 싸여 있는 환상의 도시에 관해서 추적해 보겠다.

베일을 벗는 이스의 최신작

주인공 아돌이 여러가지 다양한 모험을 펼쳐나가는 액션 RPG 「이스」의 최신작이 드디어 등장하였다. 발매까지는 조금 더 기다려야 할 것 같은데… 전작까지는 SFC 이외의 기종에서도 이스를 즐길 수가 있었지만 이번에 이스를 즐길 수 있는 것은 SFC뿐이다.

모든 것이 베일에 싸인 오리지널판!

이번 이스를 팔콤이 자신있게 권하는 이유가 바로 모든 것이 오리지널로 구성되어 있다는 것이다. 쉽게 설명하자면 시리즈의 맥을 잇고 있는 점은 주인공이 아돌이라는 것과 기본적 구성이 액션.RPG라는 것뿐. 때문에 이번 작품의 인기도는 상상을 초월한다고 볼 수 있다. 그렇다면 아돌이 이번 시리즈에서 궁극적으로 꾀하는 것은 무엇일까?

이번 이스V에서는 기존 시리즈들이 가지고 있던 장점을 살리고 독특한 시스템들을 채용하였다. 그 시스템들에 대해서 간략하게 알아보도록 하자.

진화된 배틀 모션



검을 사용하여 적을 공격하는 모션. 아돌이 지면보다 조금 위쪽에 있는 것을 느낄 수 있을 것이다

이스 시리즈중 3편을 제외한 나머지 시리즈에서는 점프라는 개념이 존재하지 않았다. 더욱이 3편에서 점프라는 개념이 도입되자 오히려 역효과가 일어났기 때문이었다. 그러나 이번 시리즈에서는 다시 점프 개념이 도입되어 이스 시리즈를 새롭게 도약시키려는 팔콤의 의지를 느낄 수가 있다.

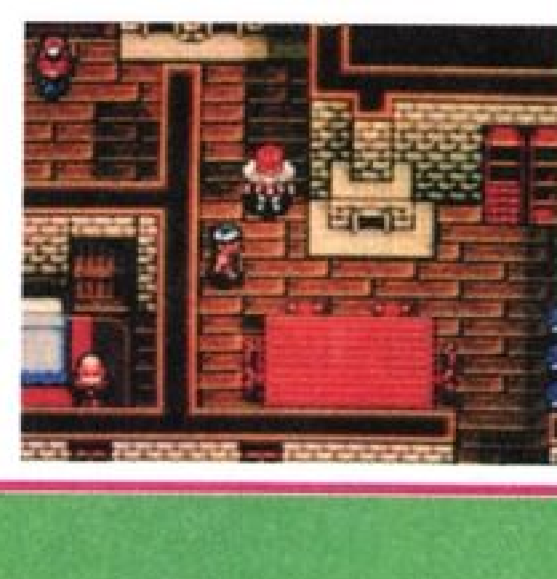
아이콘의 채택



아이콘을 사용하면 보다 스피디하게 게임을 진행할 수 있다. 플레이어들에게는 즐거운 시스템이다

지금까지의 이스는 무기의 장착 또는 아이템의 사용을 전부 상태표시(스테이터스) 화면에서 행하였지만 이번에는 플레이어 중심의 시스템으로 변경되어 아이콘이 채택되었다. 이것을 이용한다면 한손만으로 플레이가 가능할지도…





환상의 도시가 지닌 비밀





아돌 크리스틴
이 게임의 주인공. 붉은 머리가 인상적이며 천성적인 모험가. 잃어버린 왕국 「이스」를 구해낸 이야기 등, 다양한 모험기를 세상에 남기고 있다. 이번의 모험도 그가 세상에 남긴 모험기중 일부분에 지나지 않는다

모험가 스텐
3년전에 '환상의 도시'를 찾기 위해서 여행을 떠난뒤 소식이 끊어진 모험가. 그의 신변에 어떠한 일이 일어났는지는 아직 파악이 안된다. 다른 모험가들에게는 영웅적인 존재이다

모험가 아돌의 새로운 모험이 펼쳐지는 이스V의 주무대는 바로 환상의 도시이다. 이곳은 이제까지 아돌이 활약하였던 이스 대륙에서 멀리 떨어진 남쪽. 이곳에는 밀림과 사막, 그리고 약 500년전부터 내려오는 왕가의 유적들이 있다. 아돌이 이 대륙에 처음 도착하여 마을에서 비밀의 황금도시인 '환상의 도시'에 대한 이야기를 듣게 된다. 도시 전체가 황금으로 만들어져 모험자라면 누구나 한번쯤 도전하고픈 마을이다.



마을에서 '환상의 도시'에 대한 이야기를 듣는 아돌. 마을의 여자는 모험자들이 모여들고 있다고 한다

아돌을 도와주는 새로운 동료들

지난호에 소개된 캐릭터들을 제외한 새로운 캐릭터가 공개되었다. 이번호에서는 지난호에 소개되지 않은 신 캐릭터들을 일러스트와 함께 소개하도록 하겠다.





에피
보는 바와 같이 밝고 활발한 소녀. 그녀의 마을은 사막에 묻혀 있다고 한다. 이번에도 여러명과 인연을 맺게 되는 아돌은 4각관계를 이룰 것인가?

디오스, 노티스
양쪽 다 엄청난 근육을 가지고 있는 두사람. 아돌과의 관계는 아직 불명이지만 동료가 된다면 마음만은 든든할 것같다. 소식에 의하면 형제라고도 하는데…

「이스」 시리즈의 역사

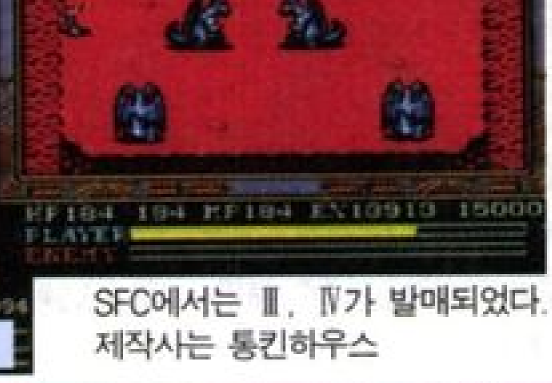
액션.RPG의 대명사인 이스는 87년도에 퍼스컴으로 등장하여 폭발적인 인기를 누린 후 「Ⅱ」, 「Ⅲ」격의 속편이 제작되어 슈퍼컴보이와 PC엔진 등에도 이식되었다. Ⅳ는 SFC와 PC엔진으로만 발매되었다.



모든 이스 시리즈의 시작격인 퍼스컴판의 이스Ⅰ. 퍼스컴판으로는 Ⅱ까지만 발매되었다

높은 이식도를 나타내며 PC엔진의 대표작이 된 이스 Ⅰ, Ⅱ





SFC에서는 Ⅲ, Ⅳ가 발매되었다. 제작사는 통킨하우스



떠돌이 시렌

~이상한 던전2~

필드 요소도 대폭 추가된 시리즈 제 2탄. 전설로만 알려진 태양의 대지에는 과연 무엇이 있는 것일까?

슈퍼컴보이	현지 발매일	미정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	춘소프트	용량	미정	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	A Ⓑ C D E F

기본 시스템은 전작과 동일!

야외 필드가 추가되었다는 점 때문에 게임 진행시에 상당한 변화가 있을 것이라고 생각하는 독자들이 있을 것이다. 그러나 제작사인 춘소프트의 말에 의하면 전작과 기본적인 시스템이 동일하다고 한다. 전작에서는 던전의 이동을 계단을 통해서 상하로 이동했는데 이번의 「시렌」편에서 야외 필드를 생각하자면 좌우로 이동한다는 점만이 다르다.

물론 플레이할 수 있는 맵이 하나만이라는 것과 에리어에서 한번 나온 후에 다시 되돌아 갈 수 없다는 점은 똑같다. 전작을 플레이했던 사람이라면 누구나 곧바로 플레이에 들어가도 상관없을 정도이다.



가게안에 함정이 설치되어 있는 경우도 있다. 주의!



제한 턴수내에 모든 아이템을 손에 넣는 것이 가능할까?

이름만으로는 조금 이해가 가지 않겠지만 이것은 말그대로 엄청난 세일일수 밖에 없다. 우선 상점에 들어선 후에 1,000골드를 주인에게 지불하면 제한된 10턴 이내에 자기가 필요한 모든 물건을 집으면 10턴이 지난 후에 자기 물건이 된다. 잘하면 이익, 못하면 손해일 수 밖에.

새로운 요소와 함정들이 플레이어를 기다린다!

「시렌」편의 최대 특징은 던전내에서 출현하는 상점. 아이템을 자유롭게 사고 팔 수 있다는 점 이외에도 도둑질도 할 수가 있기 때문이다. 이번호에서는 시렌이 할 수 있는 도둑질 테크닉중 가장 효과적인 3가지의 테크닉을 소개하겠다. 그리고 아이템을 자유롭게 집을 수 있는 상점이 있는 것도 판명되었기 때문에 같이 소개하고자 한다.

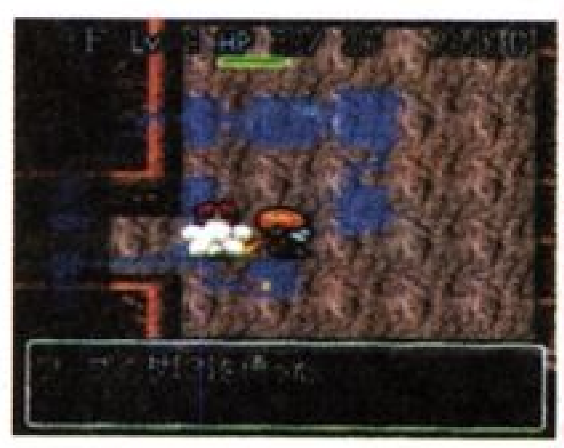
왕창세일 가게



주인에게 1000골드를 지불해야만 이용할 수 있다

금단의 도둑질 테크닉 제 1호

상점에 들어서면 물건값을 지불하기 전에는 주인이 입구에서 비키지 않을 것이다. 이때에는 가장 간단한 테크닉으로 물건을 훔칠 수가 있다. 먼저 갖고 싶은 아이템을 고른 후에 워프의 지팡이를 사용하여 출구를 막고 있는 주인을 상점밖으로 워프시켜버린 후에 유유히 걸어나가자. 아니면 자기자신을 상점밖으로 워프시켜도 된다.



워프의 지팡이를 사용하면 주인을 간단하게 쫓아버릴 수 있다

금단의 도둑질 테크닉 제 2호

벽을 뚫을 수 있는 신 아이템 '곡괭이'를 이용하면 상점 옆에 구멍을 뚫어서 도둑질할 수 있다. 아이템을 손에 넣었다면 재빨리 구멍을 뚫어서 달아나도록 하자.



돈이 없을 때에는 신 아이템인 '곡괭이'를 사용하도록 하자

금단의 도둑질 테크닉 제 3호

자신이 위치한 곳과 몬스터가 있는 곳의 위치를 바꿔주는 신 아이템 '장소 교체 지팡이'. 이 지팡이를 상점의 주인에게 사용하면 출구를 막고 있는 주인은 시렌이 위치한 상점의 가운데로 오게 되고 시렌은 상점의 출구로 이동해 있게 된다. 그후에는 재빨리 도망가야 한다.



신 아이템인 '장소 교체 지팡이'도 잘만 사용하면 도둑질의 도구가 된다

몬스터들의 다양화 선언!

전작에서 플레이어를 고민하게 만들었던 몬스터 하우스는 이번에도 건재하다. 더우기 새롭게 등장하는 도둑 하우스는 실로 공포스러울 것이다.

도둑 하우스



방안에 도둑 몬스터밖에 없다. 상당히 이상한 느낌이…

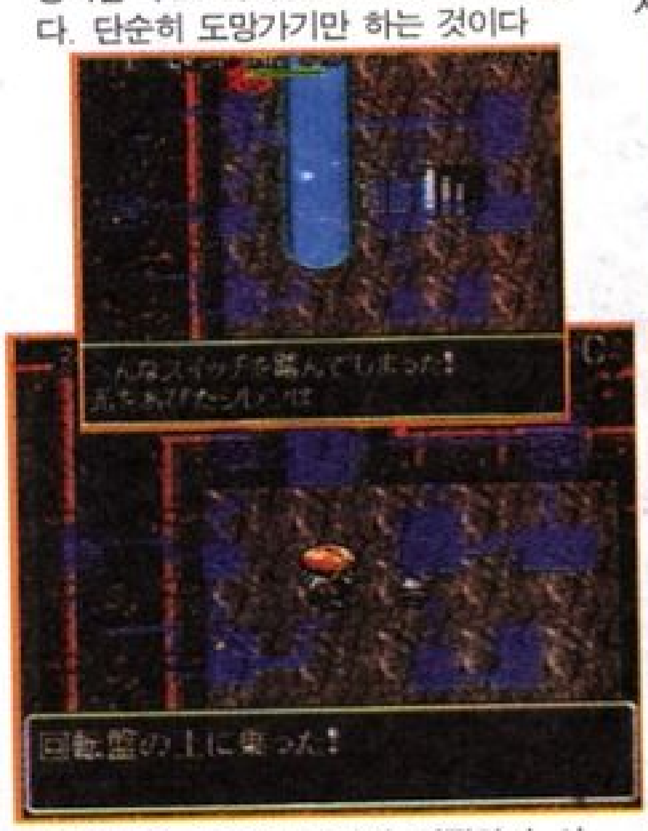
빼앗겼다면 다시 되찾자!

시렌이 상점에서 아이템을 훔치는 것이 가능하다면 일반 몬스터들도 시렌의 아이템을 훔칠 수 있는 것은 당연하다. 특히 그러한 녀석들이 집단으로 모여 있는 곳이 바로 도둑 하우스인 것이다. 아이템을 발견한다면 재빨리 집도록 하자. 멍청이 있다가는 '도둑 두꺼비', '가마라' 등의 이상한 녀석들에게 빼앗기게 될 것이다. 물론 시렌에게 물건을 훔쳐가는 녀석들도 있고 그 녀석들은 물건을 훔친 후에 그대로 달아나게 된다. 재빨리 쓰러뜨리지 않으면 빼앗긴 물건은 다시 찾을 수 없게 된다.

던전 내부에는 언제나 위험이 가득!

전작에서는 단순히 「지하 0층」이라고만 표시되었는데 이번 편에서는 사진과 같이 각각의 던전에 명칭이 붙어 있다. 또한 맵 안에는 보다 강력한 함정도 다양하게 구성되어 있어서 주의하지 않으면 인생이 끝날 수도 있다.

공격할 수도 아이템을 사용할 수도 없다. 단순히 도망가기만 하는 것이다



회전판을 밟으면 바닥이 회전하기 시작한다. 눈이 빙글빙글 돌면서 시렌이 제대로 걸을 수 없게 된다

시렌이 빵으로 변했다!!



눈이 빙글빙글…

새로운 함정도 존재한다!

던전내부의 바닥에는 여러가지 다양한 함정들이 존재한다. 시렌이 똑바로 걸어가지 못하도록 되어 있는 회전판과 스위치를 밟으면 갑자기 빵으로 변하게 되어서 적을 공격할 수 없게 되는 것 등등 조금씩은 달라져 있는 새로운 함정도 많이 등장한다. 「톨네코의 대모험」에서는 검을 휘두르면서 전진하면 함정을 발견할 수가 있었는데 이번 편에서도 그러한 방법이 통용될지는 아직 불명이다. 하지만 확실한 것은 전작보다 모험이 어려워졌다는 것이다.



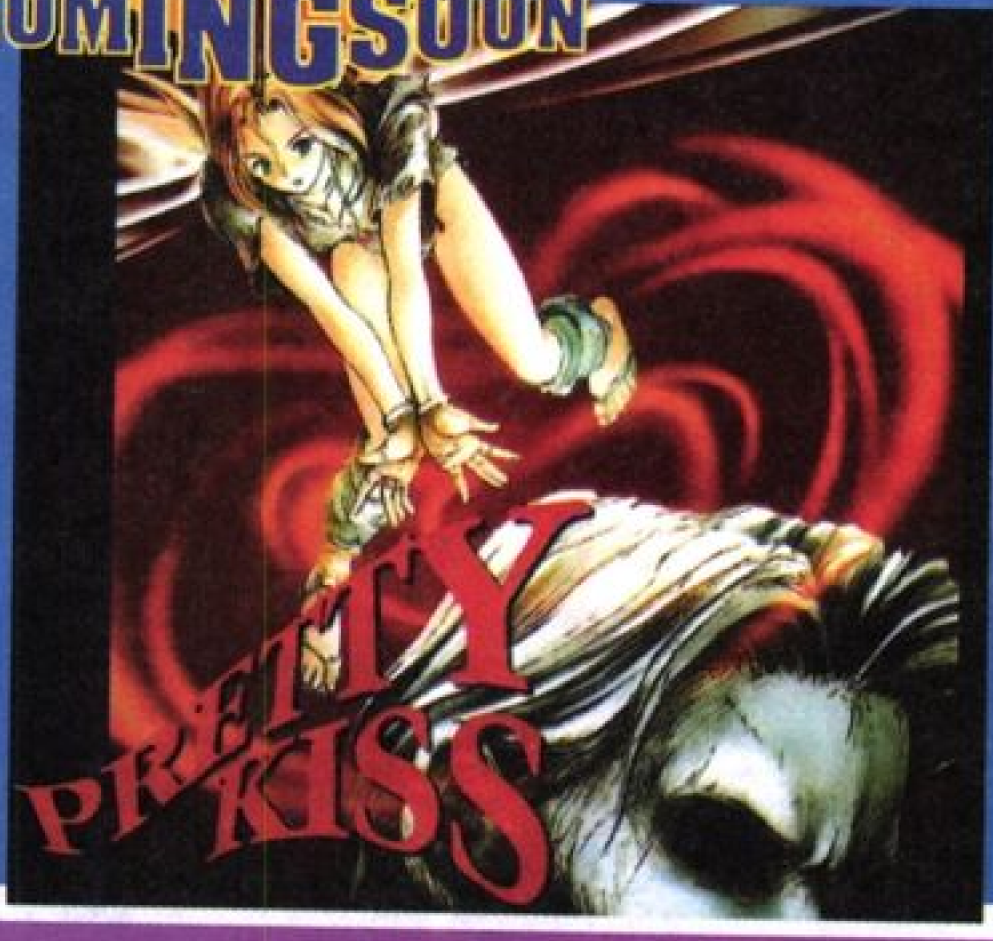
함부로 돌아다니다가는 지뢰에 의해서 몸이 공중으로 날아갈 수도 있다



워프해서 도망가는 적은 반드시 같은 플로어에 있게 된다



각 던전에는 명칭이 붙어 있다



택틱스 오거

슈퍼컴보이	현지 발매일	미정	장르	네오 PRG	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	퀘스트	용량	미정	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	AB© DEF

신 마법 등장! 이전에도 꾸준히 마법에 대한 정보를 계속 소개했는데 이번에 소개되는 마법은 한층 현장감이 느껴지고 박력이 넘치면서도 한편으로는 아름답기까지 한 것들 뿐이다.

초마법 등장!

선더 플레어

적을 관통하는 벼락



벼락이여, 내가 적을 멸하게 하소서!

바람계의 공격 마법. 적의 머리 위에 벼락을 떨어뜨려 감전시킴과 동시에 신체조직을 태워 버린다. 숙련된 마술사는 많은 벼락을 동시에 조종하며 적의 군단을 순식간에 전멸시켜 버린다. 또한 공격 범위는 날씨에 따라 변하기도 한다.

위저드 - 절대적인 마력

거의 모든 주문을 사용하며 깊은 지식과 경험을 가진 마법사. 높은 지성과 MP를 가지고 공격 마법에 있어서 필적할 상대가 없다.



나이트 메어

악몽으로의 초대





악몽에 빠져라!

가장 초보적인 암흑계의 마법. 적 한명에게 주문을 걸어 데미지를 입힌다. 또 공격목표를 포착한 악몽의 얼굴은 적을 잠 재워 악몽을 꾸게 한다.

고스트 - 신출귀몰한 워프 이동

실체를 가지고 있지 않는 영혼뿐인 앤디드. 직접적인 공격을 거의 받지 않고 HP가 0이 되어도 자동으로 부활한다. 또 이동방법이 워프이기 때문에 갑자기 출현해서 적을 놀라게 한다.



부상당한 몸을 치료한다

악몽으로의 초대



편안한 휴식을!



신성계의 보조 마법. 신의 은총을 받아 신성한 힘을 빌어 부상당한 동료 1명의 HP를 회복시킨다. 이전에 소개했던 매시 레인은 힐링의 효과 범위를 확대해서 한번에 많은 캐릭터를 치료한다.

프리티 키스

상태 이상을 회복





프리티 키스

일정 레벨에 도달한 요정만이 사용할 수 있는 특수기. 특수기이기 때문에 MP를 소비하지 않는다. 동료 1명을 석화, 수면, 마비 등의 스테이터스(상태) 이상을 정상적인 상태로 회복시키면서 HP도 약간 회복시킨다.

클레릭
- 성스러운 처녀

신을 모시는 소녀 승려. 신성한 신의 가호로 부상당한 동료의 HP를 치료한다. 전투력은 낮지만 전력상 없어서는 안될 중요한 존재이다.



페어리
- 파티의 마스코트

등에 달린 날개로 항상 날아다니는 요정. 공격력, 방어력이 부족하고 군단의 마스코트로밖에 역할을 못하지만 프리티 키스를 익히면 많은 도움이 된다.

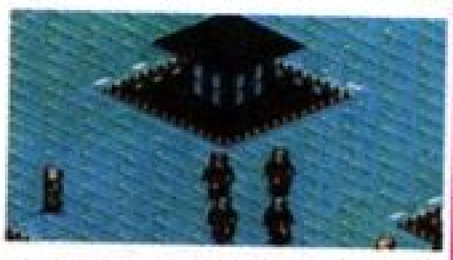


SPECIAL COMING SOON 신작라인

신디케이트

SFC/EAV/발매일 미정/8M/시뮬레이션

IBM-PC, 매킨토시용 게임으로 유명한 SF 시뮬레이션 게임이 SFC로 등장한다. 국제 거대 기업을 조종하는 어둠의 정체가 되어 세계정복을 꿈꾸는 시뮬레이션 게임. 다각적인 정보분석을 통하여 자신의 세력을 키워나가는 시스템이다. 리얼타임으로 세력을 키워나가는 적의 변화에 주의하면서 자신의 위치를 굳건히 다지자!

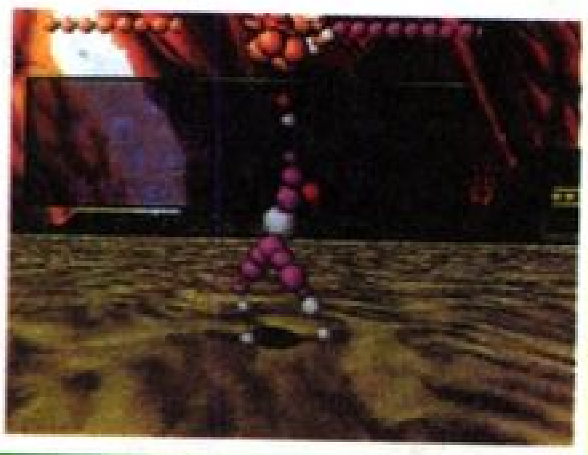


입체적인 전투화면. 전투에 승리한다면 그 영토는 플레이어에게 떨어지게 된다

3차원 격투 볼즈

SFC/미디아링/95년 4월 예정/8M/액션

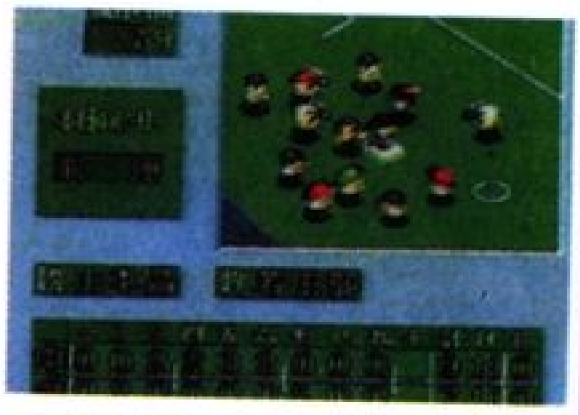
볼의 집합체가 난무하는 조금은 이상한 스타일의 3D 격투 게임. 개성이 철철 넘치는 13명의 캐릭터를 보고 있는 것만으로도 이 게임은 즐겁다. 조작하는 필살기도 상상을 초월할 정도로 다양하다.



실황 파워풀 프로야구 2

SFC/코나미/95년 2월 24일/20M/스포츠

모든 플레이를 실황중계해 나가는 '파워풀 프로야구'가 최신 데이터를 사용해서 새롭게 재등장한다. 독특한 타격, 투구방법이나 다른 야구 게임에는 없는 '스토리 모드' 등 엄청난 시스템 변신으로 새롭게 우리들에게 다가온다.



시합후에 히로의 인터뷰 등 세심한 부분까지 완성되어 있다

던 퀘스트 ~마인 봉인의 전설~

SFC/테크노스 제팬/발매일 미정/9,900엔



드래곤 슬레이어즈와 에메랄드 드래곤 등 수많은 명작 RPG를 기획하였던 키야오시오가 기획, 제작한 액션 RPG. 이제까지 액션 RPG의 거장으로 자리 잡았던 이스 시리즈를 무너뜨릴 수 있을 것인가?

멀리 떨어져 있는 곳은 이 지도에서 단시간 내에 이동한다

위저드리 Ⅵ

아스키/3월 예정/12,800엔/24메가

화려한 전신을 이룬 「위저드리 Ⅵ」에서는 특히 마법을 중심으로 한 시스템이 대폭 변했다. 예를 들면 기존에 낯익던 마법의 이름도 변하고 주술을 외울 때에는 레벨을 지정하여 데미지의 증감도 조정할 수 있도록 했다.



구약 여신전생

아트라스/3월 24일/10,800엔/16메가

이름을 알지 못하는 사람이 없을 정도로 유명한 「진 여신전생」 시리즈. 이번 발매되는 「구약 여신전생」은 시리즈의 원전이라고 할 수 있는 패밀리용 「여신전생」시리즈의 이식 작품. 경험이 없던 사람도 그 화끈한 충격을 다시한번 맛볼 수 있는 기대의 작품.



리틀 마스터

덕간서점 인터미디어/발매일 미정/가격 미정/16메가

엄마에게서 받은 이상한 능력을 받아 라이나크 제국의 위기를 2번에 걸쳐 구한 리임. 게임보이에서 활약한 이 용자가 짝궁인 미노타우로스의 모모와 승려 탐탐과 같이 SFC에 등장했다.



지.오.디

이매지니아/발매일 미정/가격 미정/용량 미정

겐이 살고 있는 이 마을은 동경 근교에 있는 전혀 평범한 거리. 겐은 여름 방학을 이용해 이 「겐의 거리」를 나와 태어나서 최초로 혼자서 여행을 시도하고 있다. 처음 가는 곳은 「할아버지의 집」이지만 그는 가슴 설레는 여행을 하게 된다.



COMINGSOON



테일 환타지

슈퍼컴보이						
	현지 발매일	95/6월말 예정	장르	롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	남코	용량	미정	대상 연령	중학생 이상
	현지 발매가	미정	기타		게임 난이도	A B Ⓒ D E F

금년 여름 남코에서 대작 RPG가 등장한다. 아직 개발단계에 있지만 상당한 관심과 기대를 모으고 있는 이 작품은 작년 초심회에서 관람객들의 많은 주목을 받았던 육성지원 RPG이다. 6월을 손꼽아 기다리며 지금까지 알려진 내용에 대해서 알아보자.

중세풍의 세계가 무대인 환상 RPG



상당히 넓은 세계를 모험할 듯하다



부친인 미겔의 도장에서 수련을 받고 있는 주인공 크레스

인기 만화가가 디자인한 주인공 크레스와 히로인 민트의 모습으로 짐작해보면 무대는 중세풍의 환타지 세계인 듯하다. 자세한 내용은 아직 알려지지 않았지만 이야기의 도중에 동료를 하나씩 늘려간다고 한다. 그리고 각 캐릭터의 목소리는 일본의 유명한 성우들이 맡았으며, 전투중에 100종류 이상의 단어를 말한다고 한다



크레스를 기다리고 있는 적은… !?

크레스=알베인

유명한 검사 미겔을 아버지로 두었으며, 스스로 검사 수련을 위해서 수행중이다. 18세



민트=애드네드

회복마법을 특기로 하는 법술사. 16세



주목! 독자적인 전투 시스템, LIMBS(림스)



크레스를 앞뒤로 이동시키면 화면전체가 움직인다



레벨이 올라가면 새로운 기술을 습득한다

이 게임에서 전투는 액션게임풍이다. 플레이어는 두 화면으로 나누어져 있는 전투 필드에서 크레스만을 조작한다. 다른 캐릭터는 크레스의 뒤에 따라와서 자동으로 전투하게 된다. 그리고 크레스는 통상공격(베기, 차기)외에 특기(필살기)를 가지고 있고, 이것은 버튼 하나로 사용이 가능하다. 특기는 크레스의 성장에 따라서 증가한다.



스테이터스 화면에서 사용할 기술을 선택해서 세팅한다

특기(필살기)

특기로는 베기 기술과 찌르기 기술, 두 가지가 있고 각각 근거리용과 원거리용 기술을 선택해서 설정할 수 있다. 전투시에 적과의 간격에 따라서 나오는 기술이 변화한다



받아라, 홍연검!!
원거리에서 찌르는 기술, 홍연검이 적에게 강타! 큰 데미지를 입혔다





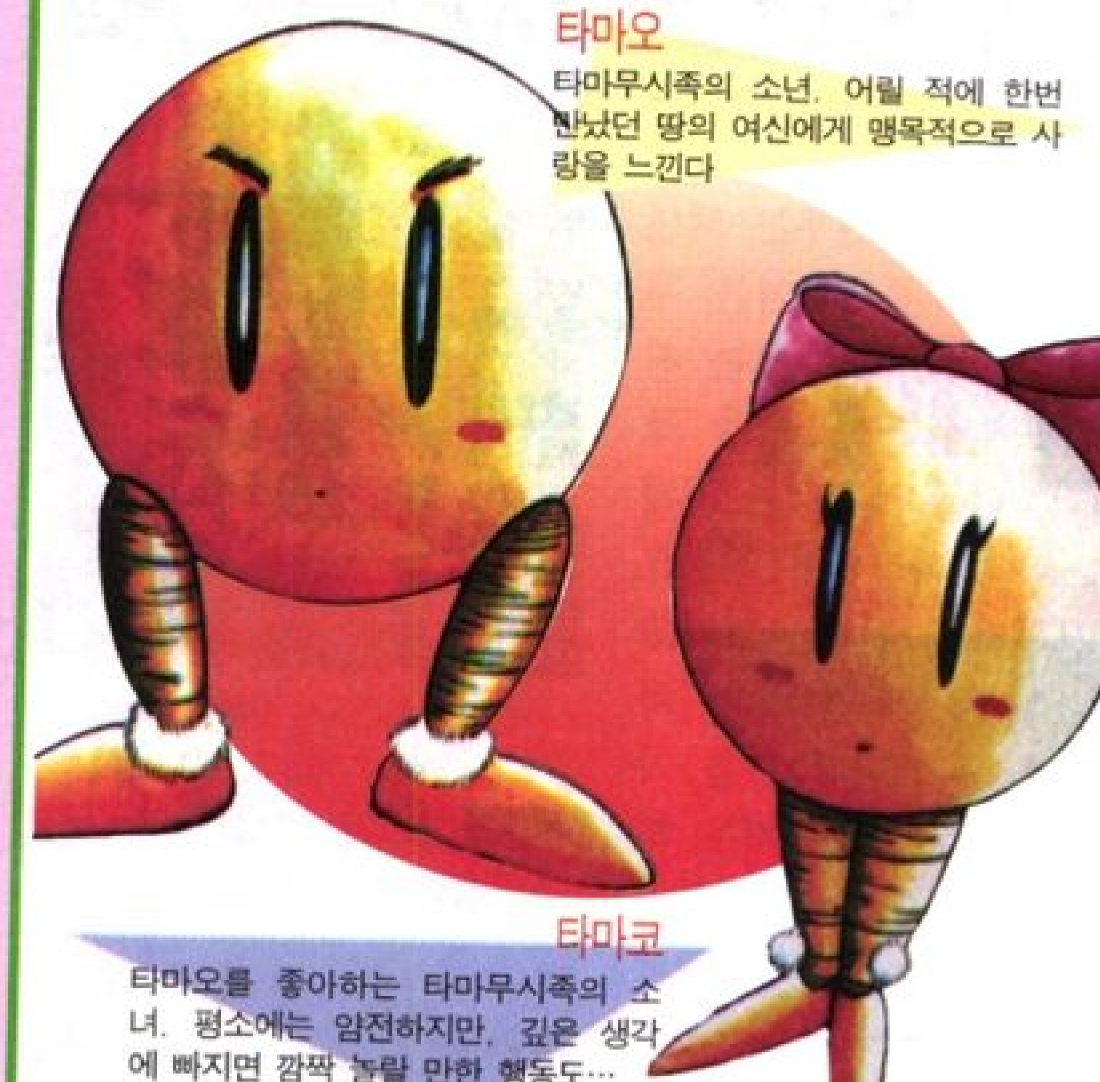
라이트 환타지2

슈퍼컴보이	현 지 발매일	95년/4월 예정	장르	롤플레잉	화면외국어 수 준	일본어 중
	제작사	동킨하우스	용량	16M	대 상 연 령	국교생 이 상
	현 지 발매가	9,900엔	기타		게 임 난이도	A B © D E F

귀엽고 사랑스러운 캐릭터들. 그들의 이미지에 맞게 전투장면도 아기자기하다. 마음 약하고 귀여운 주인공이 전작과는 다른 새로운 환상의 세계로 여러분을 초대한다.

귀여운 캐릭터 대거 등장

깜찍하고 귀여운 캐릭터들이 여러분을 환상의 세계로 안내한다. 전작에 비해 화면상에서 모든 캐릭터들이 크게 묘사되어 있다. 적을 죽이지 않고 생포해서 항아리에 가두고 동료가 되기도 한다. 게임의 주축이 되는 캐릭터들을 간단히 소개해 보면 다음과 같다.



타마오
타마무시족의 소년. 어릴 적에 한번 만났던 땅의 여신에게 맹목적으로 사랑을 느낀다

타마코
타마오를 좋아하는 타마무시족의 소녀. 평소에는 얌전하지만, 깊은 생각에 빠지면 깜짝 놀랄 만한 행동도…



류오
얼핏보면 어린 용으로 보일지 모르지만 사실은 마룡의 아들이다. 아버지의 죽음이 알프의 탓이라 생각하고 있다. 타이르는 사람이 없었기 때문에 제멋대로 행동하고 고집이 센 아이가 되어 버렸다

레피아
주인공 앗슈의 누나. 우아한 자태속에 강인한 마음을 가진 여성. 동생을 도와주기 위해서 스스로 머리를 자르고 앗슈인 척하다가 적에게 붙잡혀 버린다



네코메
지하세계의 고양이족 소녀. 줄곧 지하세계에서 살고 있었지만 행방불명이 되어버린 오빠 네코니이를 찾아서 지상세계로 나온 마음 착한 소녀





앗슈
용자 알프의 자손인 주인공. 처음에는 아기의 모습으로 등장한다. 나약한 자신과의 싸움에서 이겨 원래의 모습으로 되돌아 간다



네코니이
지상의 세계를 모험하기 위해서 집을 나온 네코메의 오빠. 모험심이 강하고 방랑벽이 심하다

전투 시스템은 이렇게 변했다!!


주인공 앗슈의 선조인 전작때의 주인공 알프. 역시 나약해 보인다


상태 화면, 공격력, 방어력 등이 보다 이해하기 쉽게 표시되어 있다

전작에 비해 가장 많이 변한 점이 있다면 바로 전투 시스템일 것이다. 하지만 「라이트 환타지」의 특징인 일정 크기만큼 표시된 범위를 이동해서 공격하는 시뮬레이션적인 요소나 몬스터를 동료로 만들 수 있는 리버티 방식은 변하지 않았다. 변한 것은 보다 전투가 부드러워졌다는 것과 전작보다 20종류나 증가한 몬스터들, 오토 기능의 향상과 스피드 업, 그리고 마법의 종류가 상당히 많아졌으며 나무나 바위의 그림자에도 몸을 숨길 수 있게 되었다는 점이 신선하다.


이것이 전투화면이다. 캐릭터가 전작보다 커져서 보기 쉬워졌다

이번에는 여신이 적이다!?



주인공은 갓난아기?
주인공이 갑자기 갓난아기로 되어버렸다. 과연 잘 해낼 수 있을까?

전작에서 주인공에게 많은 도움을 주었던 여신들이 이번에는 앗슈의 강적으로 대변신을 했다. 그 이유는 주인공 앗슈가 용자 엘프의 피를 이어 받았기 때문이었다. 앗슈의 누나 레피아는 동생을 도와주기 위해 앗슈인 것처럼 행세하다 적에게 붙잡히게 되고, 앗슈는 적의 눈을 속이기 위해서 갓난아기의 모습으로 변하게 된다. 도대체 여신들에게 무슨 일이 있었던 것일까?

타마무시 마을에서 이야기는 시작된다!


타마무시 마을의 주민은 모두 동그랗고 귀엽게 생겼다

갓난아기가 되어버린 앗슈가 처음 찾아가는 곳은 타마무시 마을. 그곳에서 '타마오'와 '타마코'를 만나게 된다. 타마코는 타마오를 좋아하지만 타마오는 딱 한번 만난 적이 있는 땅의 여신에게 반해 버린다. 하지만 왠지 이전에 타마오가 부상을 당했을 때 그를 치료해 주었던 친절함은 사라지고 어딘지 모르게 달라져 있는 듯하다. 앗슈는 과연 어떻게 할 것인가?

미나의 나무
전작에서도 등장한 미나의 나무. 타마무시 마을은 이 나무 안에 있다



이런 마을이 등장한다

이 「라이트 환타지 2」에서는 무대가 1부와 2부로 나뉘어져 있는데, 1부는 지상세계가 주무대이고 드래곤과의 전투에서 땅이 갈라져 2부의 주무대인 지하세계가 출현하게 된다. 그럼 색다른 주민들과 이벤트가 전개되는 몇몇 마을들을 소개해 보기로 하겠다.


이동이 부드러워졌고 스피드도 빨라졌다

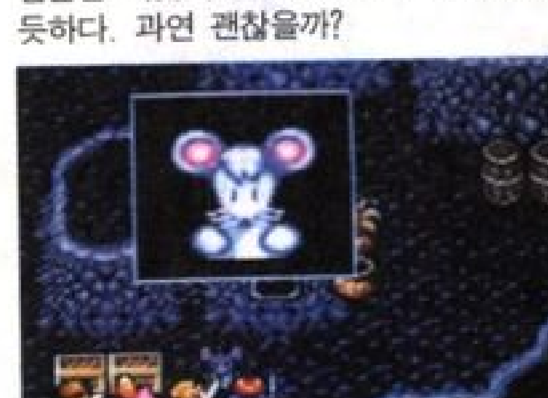
불꽃 마을

보기만해도 뜨거워보이는 주민들이 살고 있는 마을. 불꽃종족도 여러 종류가 있지만 모두 다른 종족과는 교류가 없는 듯하다.


인간은 이곳에 한번도 와 본 적이 없는 듯하다. 과연 괜찮을까?

쥐의 마을

자세한 것은 아직 알려져 있지 않지만, 이곳에서 일어나는 이벤트는 스토리 전개상 상당히 중요한 곳이다.


이 쥐의 마을에서 중요한 이벤트가 발생하는데 과연 무슨 일이 생길까?

도적 마을

아이템이었던 대지의 검에 관한 정보를 이곳에서 입수했었다. 이번에도 대지의 검은 중요한 역할을 하는데, 무사히 손에 넣을 수 있을런지…


친절하게도 대지의 검에 대한 정보까지 알려주다니…



록맨 7 -숙명의 대결-

슈퍼컴보이	현지 발매일	95/3/하순	장르	액션	화면외국어 수준	일본어 하
	제작사	캡콤	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	현지 발매가	9,800엔	기타		게임 난이도	A B C ⓓ E F

개성이 풍부한 보스 캐릭터로 널리 알려진 「록맨 7」. 지금까지 알려진 스테이지의 흐름과 게임 시스템에 대해서 그리고 추가 사항에 대해서 알아 보기로 하자.

스토리

서기20××년. 로보트 군단을 이끌고 세계 정복을 꿈꾸던 와이리 박사는 학창시절 친구였던 라이트 박사가 만든 록맨에 의해 그의 야망이 물거품이 되어 버리고 결국 붙잡혀서 감옥에 가게 된다.

하지만 평화도 잠시뿐, 와이리 박사는 잔꾀를 써서 탈옥을 하게 된다. 그럴즈음 라이트 박사는 록맨의 새로운 동료인 비트가 완성되었다는 소식을 듣고 제작을 의뢰한 친구의 집을 방문한다. 그곳에서 마을을 파괴하는 악의 로보트를 발견하게 된다.

수수께끼의 캐릭터 포르테와 가스펠

이번작에 눈에 띄는 것은 바로 이 포르테와 가스펠이라는 수수께끼의 캐릭터이다. 얼핏보면 록맨과 랏슈와 닮았다는 느낌이 드는데, 이들은 록맨에게 도전을 해온다. 그들도 세계 평화를 위해서 싸우고 있다고 하는데…



지금까지 보여 주었던 화려한 액션은 그대로 물려 받았다





포르테

록맨 앞에 돌연 나타나 도전을 해온 수수께끼의 로보트. 록맨과 같은 무기를 가지고 있는 그도 세계 평화를 위해서 싸우고 있다고 하는데…

가스펠

포르테를 도와 함께 싸우는 지원 로보트. 랏슈에 못지않는 대단한 실력을 가지고 있다. 사자와 닮았다는 느낌이 드는데…

게임 시스템은 전작과 동일한가?



기본 액션에는 변함이 없다



어떤 활약을 보여줄 것인가?

록맨의 움직임을 봐서는 변경점이 없는 듯하다. 록 버스터나 차지 쇼트, 슬라이딩 등은 전작과 동일하다. 어쩌면 전혀 색다른 액션이 추가되어 있을지도 모르지만 아직 확실히 밝혀지지 않았다.

적 캐릭터의 경우에는 지금까지 볼 수 없었던 타입의 많은 캐릭터가 출현한다. 조금 덩치가 큰 캐릭터도 늘어서 록맨의 앞길을 방해한다. 이들 적 캐릭터들은 「록맨 X」에서와는 다른 이미지를 가지고 있다.



단발, 연사, 축적 발사를 할 수 있는 록맨 버스터



슬라이딩은 대쉬의 요소도 가지고 있다. 재빨리 이동할 수 있다



역시 기본적인 무기는 이것. 조무라기 적들은 이것으로 충분히 싸울 수 있다

파트너 랏슈에게는 많은 변화가 있다

서치 랏슈

코에서 탐색 광선을 내어서
아이템을 찾아주는 랏슈





랏슈를 부른 채로 그냥 놔두면 이런 식으로 자버리고 만다

록맨의 훌륭한 파트너 로보트개 랏슈는 새로운 능력을 가지게 되었다. 랏 슈 코일, 랏슈 제트라는 지금까지 없었던 능력이 추가되어 서치 랏슈라는 기능이 새롭게 탑재되었다. 이것은 스테이지중에 숨겨져 있는 아이템을 찾아내는데에 유용하게 쓰인다. 「록맨 X2」의 아이템 트레이서와 같은 효과가 있다고 생각하면 좋을 것이다.

스테이지의 흐름도 변경 되었다



새롭게 추가된 오프닝 스테이지에도 물론 보스가 기다리고 있다

스테이지의 흐름에도 변화가 있다. 전작까지는 8대의 보스를 모두 쓰러뜨리면 와이리 스테이지로 들어갈 수 있었지만 이번에는 오프닝 스테이지가 추가되어 있고 보스를 4대씩 쓰러뜨리도록 전반과 후반으로 나누어져 있다. 그 다음에 와이리 스테이지로 진행하게 된다.

스테이지의 흐름

전반과 후반 스테이지 사이에는 박물관 스테이지라는 이벤트적인 스테이지가 추가되어 있다.

오프닝 스테이지



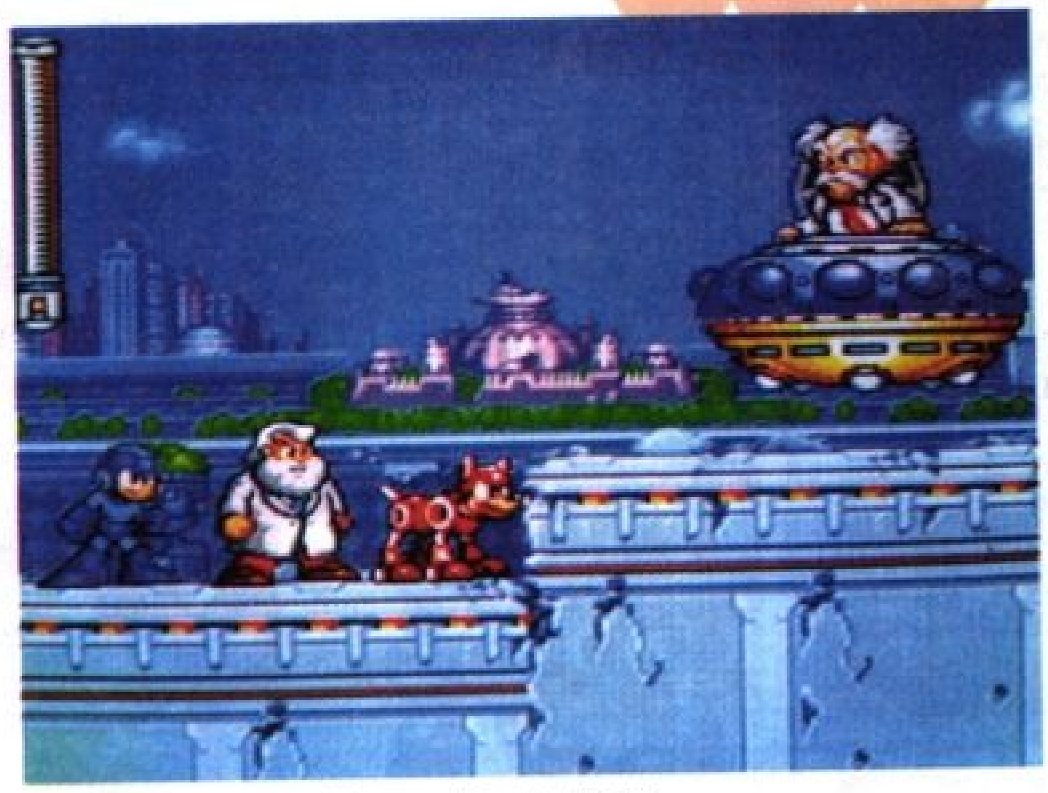
전반 스테이지 선택
먼저 이 4명을 쓰러뜨려야 한다

박물관 스테이지



후반 스테이지 선택
그리고 이번에는 이 4명을 쓰러뜨려라

와이리 스테이지



이것이 록맨의 라이벌인 프르테와 가스펠이다

오프닝 스테이지가 생겼다



그리운 롤도 등장한다

오프닝 스테이지에서는 와이리 박사의 탈옥장면이나 포르테와 가스펠이라는 수수께끼의 캐릭터도 출연한다. 포르테와 가스펠이 어떤 식으로 스토리를 이끌어갈지는 아직 불명이다. 오프닝 스테이지에는 물론 보스가 존재한다. 이 보스를 쓰러뜨리지 않으면 더이상 게임을 진행할 수 없는데 이 스테이지의 보스는 최초의 보스이기 때문에 그다지 강하지 않다.



와이리 박사는 유유히 형무소를 탈옥하고 또다시 세계정복을 꿈꾼다

박물관 스테이지란?

이 스테이지에 대한 자세한 정보는 아직 알려지지 않았지만 사진만으로 추측해 볼 때, 과거의 「록맨」에 등장한 보스 캐릭터가 출연하고 있다는 것을 알 수 있다. 유리 케이스 같은 곳에 들어가 있는 것을 보니 이곳은 과거에 등장한 보스 캐릭터들을 한곳에 모아 놓은 박물관인 듯하다.



뒤에 있는 것은 과거의 보스들



이곳의 보스는 삐에로와 비슷하다. 보기보다 강할 것같다



루인암

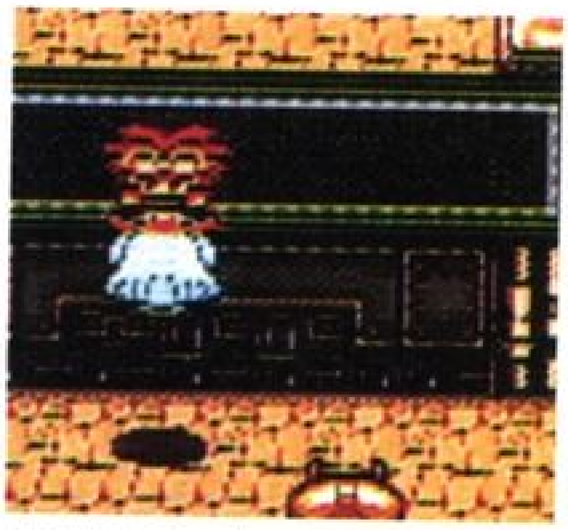
슈퍼컴보이						
	현지 발매일	94/12/초순	장르	액션	화면외국어 수 준	영어 하
	제작사	알트론	용량	8M	대 상 연 령	국교생 이상
	현지 발매가	미 정	기타	동시발매	게 임 난이도	A B C D Ⓔ F

두사람이 힘을 합쳐 파괴력이 증가한다! 캐릭터끼리 기술을 합쳐 공격하는 합체기는 그 어느 것도 엄청나게 강력하게 힘을 발하는 것뿐. 'RAP 시스템' 이기에 가능한 합체기를 대소개해 본다.

RAP 시스템 공격편

RAP (랩)시스템이란?

플레이어가 혼자라도 2명의 캐릭터를 한편으로 만들어 조작할 수 있는 시스템이 RAP시스템이다. 한쪽 캐릭터를 움직여가면서 버튼을 누르는 것만으로 다른 한명의 캐릭터와의 협력 플레이할 수 있는 것이다.



고저차가 있는 장소이면 어디든지 다른 캐릭터를 끌어올릴 수 있다

엄청난 위력을 지닌 공격력!



검을 교차시킨 순간! 검을 사용하는 캐릭터 끼리의 합체 기술이다

주인공 + 네일
트윈 웨이브

2개의 검을 합체시키면 빛의 입자가 나오는데 검을 휘둘러 빛의 입자를 초승달 모양으로 날려 보내는 기술

초승달 모양의 빛이 날아간다! 원거리 공격도 가능하기 때문에 편리하다

합체기라는 것은 말 그대로 2명의 캐릭터가 힘을 합쳐 발휘하는 기술이다. 캐릭터의 조편성에 따라 기술의 종류는 다르지만 어떤 합체기라도 각 캐릭터의 필살기 이상의 위력을 가지고 있다. 하지만 위력이 있는 만큼 연속해서 사용할 수 없다. 보스와의 전투 등 꼭 필요할 때 그 위력을 발휘하는 막강한 기술이다.

〈합체기가 나오기까지〉

버튼을 사용해서 합체기의 지시를 내리면 그 다음은 자동으로 2P 캐릭터가 다가온다. 상당히 편리한 시스템이다!

1. 아군이 다가온다

2명의 캐릭터중 주인공이 아닌 쪽을 조작하고 있더라도 합체기의 지시를 내릴 수 있다



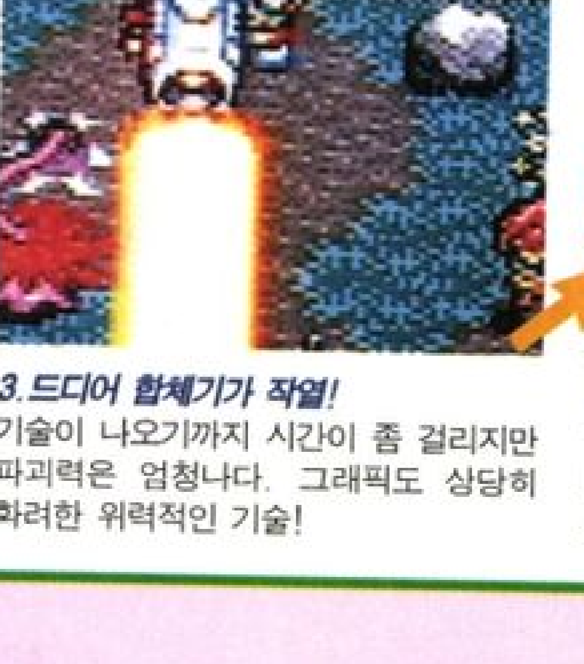
2. 힘을 모은다

다른 한쪽의 캐릭터의 움직임이 멈추었으면 준비완료! 바로 버튼에서 손을 뗀다



주인공 + 지크
하이퍼 쇼트

주인공이 가지고 있는 검의 파워와 지크가 가지고 있는 란처의 파워를 융합시킨 광선기이다!



3. 드디어 합체기가 작열!

기술이 나오기까지 시간이 좀 걸리지만 파괴력은 엄청나다. 그래픽도 상당히 화려한 위력적인 기술!



4. 완료!!

합체기 완료! 같은 방식으로 조작하면 또다시 합체기를 낼 수 있지만 그 만큼 시간도 많이 걸린다

복잡한 조작은 전혀 필요없다!

자신이 움직이고 있는 캐릭터의 공격 버튼을 계속 누르고 있으면 필살기를 내기 위한 파워를 축적할 수 있다! 이와 동시에 협력 플레이하기 위한 버튼을 계속 누르고 있으면 2P 측의 캐릭터가 다가온다. 접근한 2P 캐릭터가 멈춰서고 풀 파워로 된 순간에 공격 버튼을 떼면 합체기가 주변의 적에게 작열한다!





지크. 지크 쇼트

등에 부착되어 있는 스팀 란처에서 3방향으로 탄을 발사할 수 있다. 여러명의 적을 상대로 할 때는 매우 도움이 된다



주인공 + 트란
토네이도 블라스터

트란이 주인공의 발을 잡고 빙글빙글 돌려 검으로 데미지를 입히는 힘을 이용한 기술이다

트란에 의해 빙글빙글 돌려진 주인공은 아마도 상당히 어지러울 것이다

포세나. 시랜서



손에 들고 있는 창을 빙글빙글 돌려 회오리 바람 모양의 물기둥을 만들어서 자신 주위의 4방향으로 날려 보내는 기술! 강력한 기술이지만 물속에서 밖에 사용할 수 없다

네일. 웨이브 소드



큰 검을 휘둘러서 생긴 광탄을 적을 향해서 날리는 기술! 공격력은 무시못할 정도로 강하다

개인기는 더욱 간단!!

각 캐릭터가 가지고 있는 필살기는 크게 2종류로 나눌 수 있다. 주인공이나 트란이 스스로 돌진해 가는 기술, 지크나 포세나의 날리기 기술. 어느 것이나 장점과 단점이 있기 때문에 적이나 지형 등의 상황에 맞춰서 적절히 사용할 필요가 있다. 개인기는 합체기에 비해 간단히 낼 수 있기 때문에 자주 활용하도록 하자. 액션 롤플레잉에서는 기술을 사용할 때의 판단력도 상당히 중요하다!





트란. 토네이도 엑스



거대한 도끼를 빙글빙글 돌려 주위에 있는 적에게 큰 데미지를 입힌다!

COMMING SOON 신작라인

유유백서 화이널 ~마계최강열전~

SFC/남코/95년 3월 24일 예정/용량미정/액션

만화와 애니메이션, 그리고 게임으로 많은 인기를 불러 모았던 '유유백서' 시리즈의 마지막편이 곧 등장한다. 그래픽이 전작보다 보다 깔끔해졌고 배경도 치밀해졌으며 종합적으로 많은 업 그레이드가 이루어졌다. 시스템면에서도 많은 발전을 가져왔고 캐릭터도 13명으로 늘어 더욱 박진감 넘치는 격투 액션을 즐길 수 있게 됐다.



마법진 구루구루

SFC/에닉스/95년 4월 21일 예정/용량미정/롤플레잉

귀엽고 깜찍하게 생긴 용자 니케와 마법사 쿠쿠리가 콤비를 이뤄 13개의 탑(던전)에서 모험을 펼치는, 조금은 독특한 시스템의 롤플레잉 게임이다. 약간의 퍼즐적인 요소도 가지고 있으며 바닥에 '구루구루'라는 함정을 만들어 마물들을 그곳으로 유인해서 가둬버린다. 직접 전투를 벌이게 될 경우에는 쿠쿠리의 구루구루로 회복과 공격 등, 니케에게 많은 지원을 해주도록 하자.



미키 매니어

SFC/캡콤/3월 예정/용량미정/액션

전세계의 어린이들에게 큰 인기를 모으고 있는 미키 마우스가 대활약을 하는 액션 게임이 캡콤에서 등장한다. 이번에는 미키가 출연했던 6개의 만화 영화가 각 스테이지로 애견인 '플루토와 파트너를 이뤄 마지막에 기다리고 있는 보스 피트를 무찌르기 위해 모험을 떠난다. 이 작품의 큰 특징은 미키가 출연했던 애니메이션의 세계를 아름다운 화면으로 재현했다는 점이다.



배틀 로보트 열전

SFC/반프레스토/7월 예정/용량미정/시뮬레이션

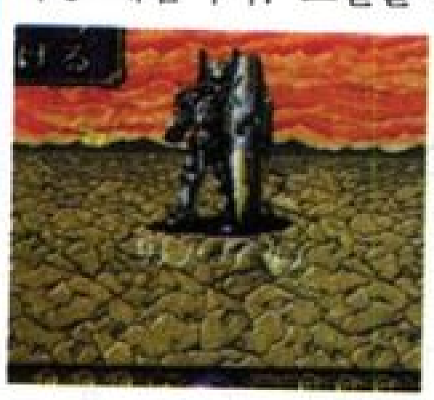
로보트 애니메이션 붐을 불러 일으킨 일본 선라이즈사의 작품들이 이번에는 드디어 SFC로 다시 데뷔하게 됐다. 이 게임의 특징은 리얼함을 중시해서 필드의 높낮이의 차이가 뚜렷하고 진지한 스토리가 게임을 가득 메우고 있다는 점이다. 「기동전사 건담」시리즈, 「중전기 엘가임」, 「성전사 던바인」 등의 작품이 등장할 예정이다.



진.성각

SFC/유타카/95년 4월 21일/12M/롤플레잉

발매일이 조금 늦추어져 금년 4월에 출시되는 기대의 롤플레잉 게임이다. 소설을 게임화했기 때문에 스토리면에서는 충실함이 예상되고 「성각」시리즈에 없어서는 안될 존재인 조병(전투 로보트)들의 디자인도 훌륭하게 제작됐다. 조병들 끼리의 전투신에서 디자인 처리가 게임중에 잘 표현되어 있다는 점이 상당히 매력적이다.



스파이더맨

SFC/에폭사/95년 3월 17일/12M/액션

국내에서 오래전에 만화와 영화로 널리 알려진 스파이더맨이 게임으로 제작되어 등장한다. 고교시절 우연히 방사능에 오염된 거미에게 물려 거미의 능력을 지니게 된 주인공 피터 파커가 스파이더맨으로 변신해 악의 무리를 무찌른다는 내용의 이 스파이더맨은 게임에서도 마찬가지로 다양한 거미의 능력을 이용해서 적과 싸우게 된다. 독특한 내용인 만큼 게임도 무척 재미있을 것으로 기대된다.



SD 건담(가제)

GG/반다이/3월 예정/4M/시뮬레이션

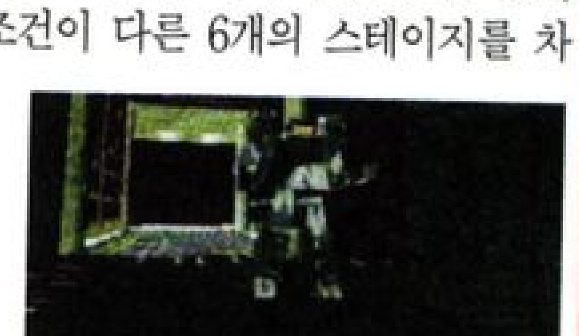
친근감을 주는 SD건담 전사들이 대활약하는 본격 시뮬레이션 게임이 게임기어로 곧 등장한다. 각 맵에는 애니메이션의 명장면이 재현되어 있고 전투신은 액션 게임의 요소를 도입했다. 멀티 시나리오 시스템이나 통신 기능을 이용한 대전 플레이도 상당히 매력적인 게임이다.



메탈헤드

MD/세가/95년 2월 24일/24M/슈팅

텍스처 매핑에 의한 리얼한 그래픽과 3차원적으로 전개되는 전투가 매력적인 3D 슈팅 게임 「메탈헤드」가 등장한다. 플레이어는 스토리에 따라서 승리조건이 다른 6개의 스테이지를 차례차례 싸워나간다. 스테이지를 클리어 하면 상금을 타고 그 상금으로 자신의 로보트를 파워 업시킬 수 있다.



CHAMP 차세대 게임정보



차세대 발매 리스트

새턴			
발매일	게임명	제작사	가격
3/3	버철 하이드라이드	세 가	미 정
3/10	팬저 드래군	세 가	6,800엔
3/24	EMIT vol. 1	세 가	8,800엔
3/24	EMIT vol. 2	세 가	8,800엔
3/24	EMIT vol. 3	세 가	8,800엔
3/24	다이다로스	세 가	6,800엔
3/24	게임의 달인	세 가	미 정
3/31	블루시드	세 가	미 정
3/예정	시공탐정DD	아스키	미 정
3/예정	사이드 포켓2 전설	데이타 이스트	미 정

(사정에 의해 발매시기가 연기될 수 있으며 시기상 동시발매가 추가될 수 있음)

同 : 금성과 삼성의 국내 동시발매 게임을 말합니다.
★ : 기대를 모으고 있는 대작을 표시한 것입니다.

플레이 스테이션			
발매일	게임명	제작사	가격
3/10	상해 만리장성	소니 컴퓨터	4,800엔
3/24	게임의 달인	선소프트	8,900엔
3/예정	메탈 자켓	포니 캐니온	5,800엔
3/예정	철권	남 코	5,800엔
3/예정	시공탐정 DD	아스키	미 정

3DO			
발매일	게임명	제작사	가격
3/17	GEX	BMG 빅터	8,800엔
3/17	세서미 스트리트	EA 빅터	7,800엔
3/17	삼국지IV	코에이	14,800엔
3/하순	미소녀 전사 세라문 S	반다이	8,800엔
3/예정	폴리스 노츠	코나미	미 정
3/예정	크레용 신짱	반다이	8,800엔
3/예정	도라에몽 우정전설	소학관	8,800엔
同3/예정	VR스토커	M인터렉티브	미 정
同3/예정	레벨어설트	루카스 아츠	미 정

변화하는 게임 산업



＊급부상, 일본의 아키하바라 ＊

1994년 12월 24일, 일본 최대의 전자상가인 아키하바라의 게임 상점들은 쉴새없이 밀려드는 게이머들을 향해 스피커를 들고 "세가 새턴, 플레이 스테이션, PC-FX, 3DO 리얼/ 트라이 차세대 게임기가 모두 모였습니다. 크리스마스 선물은 바로 최신의 비디오 게임기로!"라고 외치며 게이머 끌어들이기에 여념이 없었다. 지나가는 사람들은 잠시 멈칫하며 새로운 세계로 발을 들여놓았다.

제3차 대전은 게임산업으로 시작된다!!

동년 11월 22일, 세가 엔터프라이즈의 세가 새턴과 일본 빅터의 V새턴의 발매를 시작으로 12월 3일에는 소니 컴퓨터 엔터테인먼트(이하 소닉-CE)의 플레이 스테이션, 그리고 발매가 연기되었던 NEC 홈 일렉트로닉의 PC-FX가 23일 발매되고 이미 발매된 3DO 리얼 FZ-10 등이 가세하여 TV, 잡지 등의 미디어 매체들의 주목을 받아온 '차세대 게임기 전쟁'이 비로소 그 막을 올리게 되었다.

그중에서도 멋진 스타트를 보인 것이 세가 새턴과 플레이 스테이션의 두 기종으로 각각 발매와 동시에 차세대 기종의 저력을 유감없이 과시하고 있다. 세가와 소니 양사는 발매일에 17만대의 기록적인 판매를 보였고 12월 9일 출하대수를 30만대 돌파하였으며 세가사는 94년내에 50만대를 출하할 예정이라고 밝혔다. 또한 소니사에서는 12월 22일 20만대를 판매하였고 94년내에 30만대를 출하할 예정이라고 밝혔다. 이것은 발매전에 밝힌 새턴 200만대, 플레이 스테이션 100만대의 목표에는 미치지 못하는 숫자이지만 초판부터 매진을 기록하는 등 새로운 변화의 움직임이라 볼 수 있다.

"상점에 들여 놓는 순간 바로 팔려 나가기 때문에 예약접수는 받지 않고 있습니다."라고 말할 정도로 수요 과다(需要過多)/공급부족(供給不足) 현상이 계속되고 있는데 이처럼 두 종류의 게임기가 동시에 인기를 모으는 것은 아키하바라에서도 보기 드문 현상이라고 한다. 플레이 스테이션 보다도 제조 출하회수가 많은 세가 새턴이 상점앞에 재고품처럼 쌓여있는 모습도 나타나기 시작했지만 여전히 끊임없이 팔리고 있다.

이처럼 대부분의 게임상점은 확실히 '튀는 상점'이 없는 상태로 크리스마스를 맞이했다. 예약도 없고, 진열해도 팔리지 않는다고 판단되면 게임상점 앞에서 가격이 내릴 때까지 잠복하고 있다가 공세해 오는 맹렬한 유저도 많았다. 상품이 들어왔다고 알려지자마자 곧 점원에게 달려들어 "이거 나한테 팔아요!"라고 말을 걸면서 입씨름이 시작된다. 이러한 실정이기 때문에 "크리스마스를 대비해 상품을 모아두는 것은 불가능합니다"라고 아키하바라 최대 게임 전문점 '라옥스' 게임관의 한 관계자는 말하고 있다.

아키하바라 게임상점의 관계자들은 이처럼 예상을 뛰어넘는 인기를 기록하고 있는 요인을 "전문 게임 매니어들 이외의 소위 말하는 일반 게임팬들의 반응이 예상보다 훨씬 빠르고 열성적이었기 때문"이라고 분석하고 있다.

＊ 많은 문제를 발생시킨 새로운 유통 경로

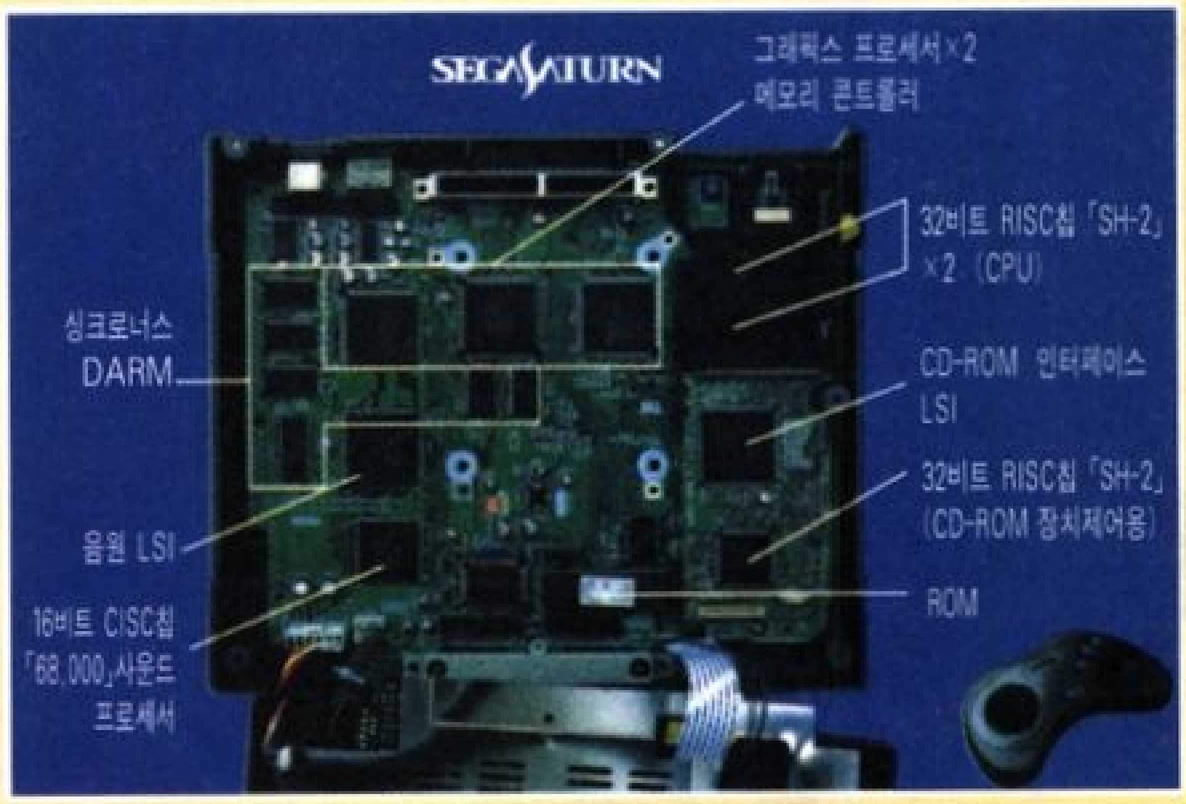
차세대 게임기 판매 경쟁에 대비하여 각회사는 유통경로의 확대에 적극적인 움직임을 보였다. 화제가 된 가전 메이커 계열의 도매상 루트를 통한 판매액은 94년 말의 수준에는 미치지는 못한다고 한다. "다른 상점들보다도 싼 가격임에도 불구하고 상품이 매진된 일은 없었다"라고 도매상의 관계자가 밝혔다. 이처럼 도매상들이 판매 부진을 기록하고 있는 원인을 "판매 루트가 확대되는 것은 좋지만, (게임 상점이나 카메라 상점 이외의 곳에서 게임이 팔리는 것) 여전히 골고루 퍼져 있지 않았다."고 한 관계자는 지적하고 있다. 판매 경로는 확대되었지만 인지도를 향상시키는 것과 게임은 게임상점에서 구입한다는 유저들의 구매 습관의 개혁 등 여러가지 문제점이 새롭게 부각되는 결과가 되었다.

1994년 '게임기' 변혁은 언제까지 계속될런지… 게임상점 관계자들은 "아직은 예측할 수 없으며, 닌텐도도 그냥 있지는 않을 것이므로 확실하게 말하는 것은 시기상조라 할 수 있지요."라고 말한다.

닌텐도는 95년 봄에 32비트 휴대형 입체 게임기 「버철 보이」를 19,800엔에 발매하고 95년말에는 차세대 게임기 전쟁에 64비트 「울트라 64」(가칭)를 3만엔 이하의 최저가로 참가시킨다는 계획을 발표했다. 「울트라 64」는 아직 자세한 사양이나 기능 등 확실히 밝혀진 사실은 없지만, 벌써부터 많은 게임 상점들과 게임 업계의 절대적인 기대를 모으고 있으며 변함없이 '닌텐도 신화'는 살아 있음을 강력하게 보여주고 있다.

당분간은 새턴과 플레이 스테이션의 쾌주(快走)가 계속되겠지만 양사 모두 95년말 울트라 64의 등장까지 조금이라도 시장 점유율을 높이지 않으면 고전할 것은 확실한 사실이다. 과연 차세대 게임기 전쟁의 승자는 누가될 것인지, 그 진정한 승부는 바로 지금부터다!





차세대 게임기 총집합!

플레이 스테이션



제작사 : 소니 컴퓨터 엔터테인먼트
발매일 : 94년 12월 3일
가 격 : 39,800엔
C P U : 32비트 RISC
R3000커스텀
메모리 : 메인램 총16MB
그래픽 : 최대 1677만색 가능
38만/초 폴리곤
텍스쳐 매핑 외
사운드 : PCM 언어 24채널
CD-ROM/XA 2채널
소프트 : 94년말까지 23개 타이틀 발매예정
특 징 : 고성능 워크스테이션과 동일한 수준의 3차원 컴퓨터 그래픽을 간단하게 처리 할 수 있는 영상 신디사이저

네오지오



제작사 : SNK
발매일 : 94년 9월 9일
가 격 : 49,800엔
C P U : Z80A, 6800
메모리 : D램 64K비트
비디오램 512K비트
사운드램 64M비트
그래픽 : 최대 6만5536색 가능
확대 ,축소, 회전 등
사운드 : CD원음, PCM원음
소프트 : 94년 말까지 31개 타이틀 발매
특 징 : 아케이드 기판과 동일한 아키텍쳐를 활용하여 업소용 게임을 단시간내에 이식 가능

PC-FX

제작사 : NEC 홈 일렉트로닉
발매일 : 94년 12월23일
가 격 : 49,800엔
C P U : 32비트 RISC V810
메모리 : 메인램 12M바이트
비디오램 1.25M바이트
백업메모리 32K바이트
롬 1M바이트
그래픽 : 최대 1677만색 가능
화면합성최대 9화면
30코마/초 동화재생 외
사운드 : ADPCM 2채널
파형메모리방식 최대 6음
소프트 : 95년 봄까지 20개 타이틀 발매예정
특 징 : 영상의 리얼 타임 콘트롤이 특징인 애니메이션 게임머신 PC-98과 접속 가능



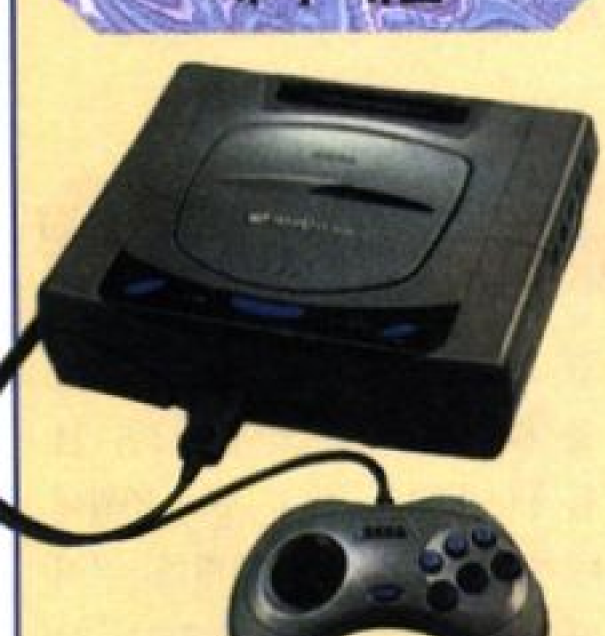
플레이 디어





제작사 : 반다이
발매일 : 94년 9월 23일
가 격 : 24,800엔
C P U : 콘트롤용 8비트 CPU탑재
화상, 음성 디코더(해석)전용 LSI탑재
그래픽 : 풀칼라
5 10코마/초의 동화재생
사운드 : CD 오디오 2채널
소프트 : 94년말까지 11개 타이틀 발매예정
특 징 : 쌍방향성을 높인 CD-ROM플레이어 연령이 낮은 게이머를 겨냥한 소프트가 많다

세가 새턴



제작사 : 세가엔터프라이즈
발매일 : 94년 11월 22일
가 격 : 44,800엔
C P U : 32비트 RICS
SH2 * 2, 68000
메모리 : 워크램 합계 36M비트
그래픽 : 최대 1670만색 이상
플랫 쉐이딩
텍스쳐 매핑 외
사운드 : PCM원음 32채널
소프트 : 95년 3월가지 41개 타이틀 발매예정
특 징 : 32비트 트윈CPU와 7개의 프로세서로 분산처리할 수 있고 고속화를 실현 호환기로 V새턴이 있다

슈퍼 32 X

제작사 : 세가 엔터프라이즈
발매일 : 94년 12월 3일
가 격 : 16,800엔
C P U : 32비트 RICS SH2 * 2
메모리 : 워크램 2M비트
비디오램 2M비트
IPL 롬 8K비트
그래픽 : 최대 동시발색수 3만 2788색 가능
텍스쳐 매핑, 플랫 쉐이딩 외
사운드 : PWM원음 2채널
소프트 : 연간 20, 30개
타이틀 발매예정
특 징 : 메가드라이브를 32비트로 파워 업 폴리곤과 텍스쳐 등으로 풍부한 화면을 볼 수 있다



3DO 리얼



제작사 : 마쓰시다전기
발매일 : 94년 11월 11일
가 격 : 44,800엔
CPU : 32비트 RICS ARM60
메모리 : 메인램 2M바이트
비디오램 1M바이트
사운드램 32K바이트
롬 2M바이트
그래픽 : 최대 1677만색
30코마/초 동화재생 외
사운드 : DSP 탑재의 PCM원음
소프트 : 94년 말까지 100개 타이틀 발매예정
특 징 : 1호기의 성능을 그대로 살린 채 가격은 인하 비디오 CD 등 멀티미디어로서의 기능이 풍부하다

레이저 액티브



제작사 : 파이오니아
발매일 : 93년 8월 20일
가 격 : 128,800엔 (PCA 부속)
CPU : 68000, Z80A(PCA-C1장착시)
메모리 : 메인합계 6M비트
LD영상 1M비트
그래픽 : 최대 512색 가능
30코마/초 동화재생 외
사운드 : PCM원음, CD원음
소프트 : 94년말까지 30개 타이틀 발매
특 징 : 고화질영상에 의한 엔터테인먼트 소프트의 연출 PAC-N1의 장착할 경우 PC 엔진용 소프트 재생가능

울트라 64 (가칭)

제작사 : 닌텐도
발매일 : 95년말
가 격 : 250달러 이하
특 징 : 실리콘 그래픽사와 공동 개발중인 64비트 머신 95년 8월 초심회에서 그 전모가 밝혀질 예정이다.

?

버철보이



제작사 : 닌텐도
발매일 : 95년 4월 예정
가 격 : 19,800엔
C P U : 32비트 RICS칩
디스플레이/적색 LED와 거울에 의한 스캔방식(좌우 2세트)
소프트 : 하드와 동시에 3타이틀 이후, 매월 2 3개 정도로 타이틀 발매 예정
특 징 : LED디스플레이에 의한 브라운관에서 불가능한 완전 입체 게임 공간을 창출

새로운 게임업계 구상도

게임산업은 삼권분립(三權分立)의 원칙하에 균형을 이루고 있다. 즉 하드웨어를 제작하는 하드웨어 메이커, 그 하드웨어에 소프트웨어를 지원하는 서드 파티, 이 둘을 유통시키는 유통업체로 나뉘어져 게임산업을 이끌어 왔다. 그러나 차세대 게임업계는 이러한 공식을 무너뜨리고 새로운 구상도를 그리고 있다. 과연 차세대다운 발상이라 할 수 있다. 그렇다면 그 차세대 게임업계의 구상도는 어떻게 그려질지 진단해보자.

하드웨어 제작사

하드웨어로 돈을 벌고 싶어하는 제작사, 손해를 보더라도 많이 보급하려는 제작사 등 제작사마다 그 목적은 다양하다. 하드웨어에 대한 견해도 각양각색이라 할 수 있다. 따라서 하드웨어 업체는 단순히 하드웨어를 발매하는 곳이 아니라 전체적인 전략 의지를 결정하는 기관이기도 하다.

서드파티

'어떻게 하면 우수한 서드 파티를 끌어들일 수 있을까'는 하드웨어 제작사의 가장 큰 문제이며 그것을 위한 제작사의 노력은 거의 필사적이라 할 수 있다. 로얄티의 완화, 개발비 원조, 적은 경비로 머신을 개발 등을 위해 각업체가 독자적으로 노력하고 있다. 그와는 반대로 닌텐도와 마찬가지로 서드 파티를 줄여나가는 움직임이 보이고 있는 곳도 적지 않다.

유통 업체

완구 유통업체에만 의지하던 게임 소프트 유통 상식이 무너졌다. 가전, 레코드, 악기, 퍼스컴샵에서 게임이 팔리고 있는 것은 이제 흔히 볼 수 있는 모습이다. 판매 채널 뿐만 아니라 판매 루트와 도매 방법도 각 회사마다 다르며 소비 관습까지도 변하고 있다.

* 16비트 시대에서 얻은 교훈 *

「차세대 게임기 전쟁」이라는 용어가 사용되기 시작한 것은 차세대기가 등장한 최근이 아니라 놀랍게도 1980년대 후반부터였다. 당시 차세대 게임기라고 한다면 그것은 다름아닌 16비트 머신을 의미하는 것이었다. 87년 11월 PC엔진이, 그 다음해 10월에 메가드라이브가 발매되자 여러 매스컴에서는 '과연 닌텐도의 아

성은 무너지는가' 라는 가설을 전개하기 시작했고 이러한 상황의 전개를 「전쟁」이라는 극적인 상황에 견주어 보도했지만, 이 두 기기는 총 300만대정도 판매된 후 그 한계점에 이르게 되었다. 그 이후 90년 11월에 발매된 슈퍼패미컴에게 점유율 1위의 자리를 완전히 빼앗기게 되었다.

16비트 게임기의 선두 자리를 둘러싸고 전쟁이라 할 만큼 치열한 경쟁이 있었다. 그러나 그것은 전쟁이 아닌 단순히 「제일인자를 뽑는 스포츠 시합」을 벌이는 듯한 모습이었던 것이다.

16비트 게임 머신의 경쟁이 남겨준 2가지의 교훈

1. 메인 CPU의 비트 수(數)만으로는 닌텐도를 이길 수 없다
2. 닌텐도와 다른 비즈니스 방법을 채택하지 않으면 닌텐도를 이길 수 없다

* 닌텐도와 같은 방법으로는 결코 이길 수 없다 *

특히 중요한 것은 2번째의 교훈이다. 그러나 과연 닌텐도와 구별되는 비즈니스 방법은 무엇일까? 이 물음에 대해 가장 먼저 대답을 제시한 사람은 미국 비즈니스계의 석학인 틀립홉킨스이다. 그는 92년 1월, 라스베가스에서 개최된 3DO 규격발표 기자회견에서 "우리가 발표한 3DO는 닌텐도와 다른 유통 경로를 통해 판매하며, 다른 방식으로 소프트를 준비하고 있습니다. 또한 지금까지 게임기 업계의 사업 모델과는 다르다는 것을 이해해 주시길 바랍니다." 라고 말했다.

그는 32비트 RICS칩 탑재기 데모를 공개하면서 새로운 사업 계획에 대한 자신감을 표명했다. 같은 날 3DO는 일본에서는 마쓰시다사가 판매를 담당하고, 완구가 아닌 가전유통 루트를 통해서 판매한다고 밝혔다. 소프트 개발 면에서는 새로운 재능을 발휘하는 인재들이 참여하기 쉽도록 로얄티의 대폭적인 완화정책을 발표했다. 또한 판매처와 산하의 서드파티, 즉 하드웨어 제작사의 거래처(즉 하드웨어를 판매하는 곳)를 마치 포커의 카드처럼 모두 변경하는 방법을 통해 닌텐도에게 총구를 겨냥하는 대담한 도전장을 던진 것이다.

이전에 애플사의 마케팅 기획 부장을 역임할 당시 「애플 2」를 「비지컬크」라는 표계산기와 함께 판매하는데 성공을 거둔 그는 83년에는 "게임은 영화와 마찬가지로 예술가에 의해 창조된다" 라고 선언하였다. 그후 일렉트로닉-아츠사(이 회사명의 뜻은 다름아닌 '전자 예술')를 설립하고 이 회사를 미국 제일의 게임소프트사로 만드는데 주역을 맡았다.

언제나 시대를 앞서 디지털 회사의 왕도(王道)를 걸어온 틀립홉킨스는 게임 업계는 '하드메이커', '소프트 메이커', '유통'이라는 세계의 권력체가 분립하여 각 분야에서 기능을 발휘하고 있음을 놓치지 않고 있었다.

* 충성 = 이익의 구도 *

닌텐도와 동일한 유통 방법은 왜 성공할 수 없는 것일까? 닌텐도의 서드파티 전략으로는 왜 이길 수 없는가? 노골적으로 말한다면 바로 이런 이유 때문이라 할 수 있다.

예를 들어 닌텐도와 거래하는 도매 완구상에게 다른 회사의 새로운 머신을 팔려고 방문했다고 가정하자. 이것이 훌륭한 제품이라 해도 도매상의 담당자는 "닌텐도에서 다른 회사제품을 판매하는 것을 좋아하지 않아 판매할 수 없습니다."라고 대답하며 거절하는 것이 현실정이다.

닌텐도가 출하정지의 압력을 가해오기 때문에 거절하는 것은 아니다. 앞의 이유보다는 도매상의 자율 규제에 가까운 분위기 때문이라고 하는 것이 더 맞을 것이다. 8비트 게임기인 패밀리(패미컴)과 함께 성장해온 완구 도매상들은 닌텐도에게 입은 은혜를 잊을 수 없는 것이다. 물론 "이왕 의지할 바에는 힘있는 자에게 의지하라." 라는 생존 경쟁의 논리도 깔려 있다고 볼 수 있다. 이러한 '충의(忠義)' 나 변화를 싫어하는 마음이 기존의 완구 유통 업계에 만연해 있는 본질인 것이다.

이런 유통체계에 무작정 신제품을 무작정 팔려고 달려든다면 계란으로 바위 치는 격으로 아무런 효과도 없을 것이다 . 서드파티의 속셈?(제작비를 많이 대주는 하드웨어 업체를 좋아하는)은 더욱 이해하기 쉬울 것이다. 그들은 가장 많이 팔리는 하드웨어를 좋아한다. 다시 말하면 그것이 바로 닌텐도인 것이다.

표면상 다기종의 소프트를 만드는 게임 회사도 많지만, "A레벨의 개발자는 닌텐도용 소프트에 해당한다!!" 라고 큰소리치는 경영자도 놀랄 정도로 많이 있다. 이런 환경에서도 새로운 하드웨어에 좋은 소프트를 공급하고 싶다는 서드파티가 있다면 하드 메이커는 닌텐도보다 높은 이익률을 소프트 회사에게 약속해 주어야만 한다.

* 닌텐도 왕국 건설의 비즈니스 모델 *

아타리 VCS





놀런 브슈넬은 아타리 회사설립 당시부터 가정용 게임기를 구상해 왔다. 77년에 반도체 가격이 폭락하자 곧 「아타리VCS」를 발매하였다. 그러나 당초 판매부진으로 아타리사는 워너브라더스사의 산하로 들어가게 되었다. 그러나 후에 이 기기는 미국 전역에서 붐을 일으켰지만 우수 소프트의 공급 부진으로 아타리 게임기 시장은 급속하게 쇠퇴하기 시작했다. 관료주의가 만연했던 당시의 워너브라더스사는 이에 대한 어떠한 타개방법도 강구하지 않고 미련없이 아타리사를 분할하여 코모도와 남코에 매각하였다.

패밀리컴퓨터



일찍부터 가정용 게임기 시장에 관심을 가지고 있던 닌텐도는 당초부터 패미컴의 대량 판매를 목적으로 100만이나 300만이라는

반도체의 대량 발주를 통해 저가격화에 성공하였다. 패미컴이 엄청난 판매를 기록하며 서드파티가 증가함에 따라 닌텐도는 이전에는 결코 찾아볼 수 없었던 이례적인 라이센스 계약제도를 도입하였다.



1. 소프트로 돈을 벌어들이고
2. 하드웨어를 싸게 판매하며
3. 불량품의 생산을 막는다

라는 이 3가지의 발상은 아타리형 비즈니스 모델을 완전히 부정하는 태도임에 틀림없었다. 패미컴은 일본의 모든 가정에 50% 이상의 높은 보급율을 보이며 닌텐도 신화를 창조한 것이다.

* 폐쇄된 생산 라인을 통해 제작되는 게임 소프트

- 룰을 결정하는 것은 하드웨어 제작사이며 그 전략은 소프트의 모습을 좌우한다

퍼스컴이나 비디오 소프트와는 달리 텔레비전 게임은 하드웨어의 개발사의 승인을 받은 소프트만이 시장에서 유통될 수 있다. 닌텐도 뿐만 아니라 다른 하드웨어도 마찬가지이다. 단 신규 참여 서드파티는 아래표의 ②와 ⑤의 가격 설정이 닌텐도보다 싸고, ④부터 ⑥까지의 기간이 짧은 것이 특징이다.

① 라이센스계약 ▶ ② 개발권공여 ▶ ③ 개발 ▶ ④ 마스터프로그램완성 ▶ ⑤ 하드웨어제작사에게 소프트제작위탁 ▶ ⑥ 소프트완성 ▶ ⑦ 발매

다른 업종의 참여

볼립홉킨스뿐만 아니라 지금 「차세대기」라고 불리우는 기기들은 유통과 서드파티 전략을 구상하여 표면화시켰다. 예를 들어 세가가 자사제품의 전문 판매회사를 구상한 것과 소니-CE가 자체 도매상 역할을 하고 있으며, 서드파티가 제작한 소프트를 일괄 매입하는 전략이 나타난 것은 닌텐도와는 다른 방식으로 게임 시장에서 경쟁하겠다는 구상을 표면화한 모습이라 할 수 있다.

또한 지금의 게임기는 모든 게임업계의 개발 대상이 되었다. 게임기, 즉 하드웨어를 직접 개발키 위해 가전업계, 컴퓨터업계, 완구업계 등이 기존의 게임업계와 제휴하거나, 좌충우돌하는 모습을 보이고 있다. 이런 방법의 차이는 각 업체들이 게임기에 대한 생각의 차이를 보여주고 있는 확실한 증거라 할 수 있다.

예를 들어 마쓰시타사의 입장에서는 보면 「리얼」은 '정보가전(情報家電)', 소니-CE의 「플레이스테이션」은 '영상 신디사이저', 세가의 「새턴」은 '가정에서 어뮤즈먼트 시설을 체험할 수 있다'라는 자사의 게임기에 이상과 목표의 차이를 볼 수 있다. 이 3개의 차세대 게임기들과 대항할 닌텐도의 「울트라 64(가칭)」는 '궁극의 오락 도구'라는 목표를 내걸고 있는 것이다.

누가 누구와 손을 잡고, 어떤 서드파티에서 소프트를 공급받고, 어디에서 팔든 상관없다. 이런 차세대기를 어떻게 정의하든 상관없다. 에어콘을 파는 곳에서 팔리는 정보가전도 있고, 히나인형 옆에 진열되어 팔리는 오락기도 있는 것이다.

* 게임에 대한 개념의 충돌 *

게임기을 판매하는 것, 그것은 단순히 물건을 판다는 차원을 넘어 게임기업계와 소비습관을 만드는 것까지 포함하는 시대가 온 것이다. 그것은 이미 부인할 수 없는 기정 사실이다.

솔직히 말하면, 다양한 종류의 격투를 치르고 있는 것과 마찬가지인 것이다.

「TV 게임」, 지금까지의 상황을 뒤돌아 보면 게임으로 돈을 벌어들인 회사들은 마치 경마나 도박 등을 통해 돈을 버는 사람들과 같이 '음지에서 생활하는 인간들'의 돈벌이였던 것이다. 그러나 10년, 20년이라는 긴 세월을 거치면서 이 업계에도 양지의 밝은 빛을 보게 된 것이다. 그렇다면 일순간에 빛을 보게 된 원인은 바로 구체제와 신체제의 게임에 대한 개념의 충돌, 또한 같은 신체제내에서도 장래의 비전에 대한 견해 차이에서 생겨난 충돌 때문이었다.

그런 생각을 가지고 새로운 게임기들의 전쟁을 바라보는 것은 재미있지도 않은 게임 소프트를 즐기는 것보다도 더욱 자극적인 일일 것이다. 각 기업들의 전략의 배후에 있는 말로는 표현하기 힘들지만 '오락 비즈니스'라는 콤플렉스를 느끼고 있다는 사실이 다음 글을 읽는 힌트가 될 것이다.

TV 게임 출하 추이

게임 하드 출하대수

제작사	기 종 별	출하대수(일본) / 만대
닌텐도	슈퍼패미컴	1,051
세 가	메가드라이브	340
NEC	PC-엔진	383

(93년 9월 현재 수치)

그래픽의 성능 향상을 위해 첨단 칩 탑재!

가정용 게임기에 이용 가능한 것은 '경비가 적게 들면서도 원숙한 기술'이라는 지금까지의 상식을 「세가 새턴」과 「플레이 스테이션」의 차세대 게임기들이 완전히 깨버렸다. 32비트 RICS칩과 워크스테이션을 위해 개발된 고속 DRAM 등은 첨단의 칩을 많이 탑재하고 있다.

차세대 게임가 첨단 반도체를 채택하는 것은 기존의 게임기에서는 볼 수 없었던 영상의 표현을 추구하기 때문이다.

「패밀리 컴퓨터(패미컴)」이래 지금까지의 게임기 화면은 상하좌우에 스크롤하는 배경화면과 전면에 펼쳐진 스프라이트 화상으로 표현되었다. 예를들어 닌텐

게임비즈니스 . 다이제스트의 역사

* 비디오 게임이 학자와 학생의 연구 대상이었던 시대

1958
브룩 헤이븐 국립연구소(미국)에서 세계 최초로 비디오 게임이 개발되었다. 바로 여기에서 텔레비전 게임의 역사가 시작된 것이다.

1962
MIT의 AI라보 학생인 스티브 러셀이 「스페이스 워」를 개발. 학생들사이에서 비디오 게임을 제작하고 플레이하게 되었다.

1965
MIT의 요셉 와이젠하임 박사가 대화형 프로그램 「이라이저」를 개발

* 비즈니스로서 여명기

1971
전기 메이커의 사원이었던 놀런 브쇼넬이 코인 오퍼레이션식의 게임기 「컴퓨터 스페이스」를 개발. 너칭 어소시에이츠사가 판매를 담당. 이것이 바로 게임 비즈니스의 시작이었다

1972
놀런 브쇼넬이 아타리사를 설립. 아타리사의 게임 소프트 제 1탄인 업무용 게임 「퐁」이 빅 히트를 기록. 또한 일본에도 수출되었다.

1975
일본 최초의 TV게임기 「TV 테니스」가 에폭사로부터 발매되었다.

1977
카트리지로 소프트가 공급된 TV게임기 「아타리 VCS」가 미국에 등장. 일본에서도 닌텐도의 칼라 TV 게임기 「TV게임 6」과 「TV임 15」, 반다이의 「TV작크」, 에폭사의 「시스템 10」이 발매되 TV게임의 일대 붐을 일으켰다.

* 회사비판의 대상이 된 시

1978
타이토사가 「스페스 인베이더」를 개발. 전국 게임센타에 청소년들이 몰려 청소년 비행 문제와 연관된 사회적인 여론이 일어 화제가 되었다.

1980
닌텐도가 액정 시계와 게임기을 결합한 「게임 & 워치」를 발매. 순식간에 3,000만개을 출하하였다.

* 춘추 전국시대에서 통일의 시대로

1981
에폭사에서는 「카세트 비전」이 토미사에서는 「뿌강아지」가 발매되었다.

1983
닌텐도가 「패밀리 컴퓨터」를 개발. 출하되자마자 상당한 기세로 년간 50만대를 출하하는 호조를 보였다. 동시에 세가에서도 「SG 1000」이 발매되었지만, 패밀리에 밀려 그다지 많이 판매되지 못하고 묻히게 되었다.
그 외에 반다이, 야마기와 전기, 카시오, 필립스도 가정용 게임기를 발매하여 8비트 가정용 게임기 시장에 뛰어들었다.

1983
미국시장에서 「아타리VCS」의 시장이 급속히 쇠퇴하기 시작했다.

1984
허드슨, 남코가 패미컴 소프트의 공급을 개시하였다.

1985
타이토, 코나미 등 업무용 소프트의 대기업들이 패미컴 소프트에 참가하기 시작했다. 「슈퍼마리오 브라더스」를 기폭제로 패미컴 붐은 절정에 달하였다. 또한 이 「슈퍼마리오 브라더스」는 '세계에서 가장 잘 팔린 소프트'로서 지금까지도 세계에서 3333만개를 판매한 기록을 세우고 있다.

1986
닌텐도는 「디스크 시스템」을 발매하였다. 발족한지 얼마되지 않은 NTT와 제휴하여 전화 회선을 통해 게임을 공급한다는 계획을 발표하였지만 유통업계의 반발로 그 계획은 좌절되었다

1986
이 해를 시작으로 패미컴 소프트의 연간발매 타이틀이 100개를 넘기 시작했다.

* 포스트 패미컴을 둘러싸고…

1987
NEC 홈 일렉트로닉에서 「PC 엔진」이 발매되었다. 또 패미컴의 총 보급대수가 1000만대를 넘어선 해도 바로 1987년. 닌텐도에서는 16비트 게임기인 「슈퍼패미컴」을 발표하였다.

1988
닌텐도는 「패밀리 컴퓨터 네트워크 시스템」 구상을 발표. 주식 매매, 홈뱅킹 등으로의 이용을 꾀하였다. 같은 해 세가에서는 16비트 게임기 「메가드라이브」를 발매. 또 NEC 홈 일렉트로닉은 CD ROM 어댑터인 「CD ROM 2」를 발매했다.

1989
닌텐도가 휴대용 게임기 「겜보이」를 발매.

1990
닌텐도는 발매가 연기되었던 「슈퍼패미컴」을 투입. 년초에 300만대가 판매되었다.

* 게임기에서 멀티미디어 시대로의 과도기

1992
가전제품의 불황이 도래. 이를 타결하기 위해 유명 가전업체들은 게임시장에 참여하겠다는 구상이 점차로 현실화되었다.

1993
파이오니아가 LD-ROM기 「레이저 액티브」를 발매. 닌텐도는 실리콘 그래픽사와 제휴하여 64비트기의 개발 구상을 발표.

1994
마쓰시다 전기산업에서는 「리얼」이, 산요(三洋)전기도 3DO의 호환기인 「트라이」가 발표되었다. 12월에는 세가가 「새턴」을, 소니 컴퓨터 엔터테이먼트가 「플레이 스테이션」을 NEC 홈 일렉트로닉이 「PC-FX」를 연이어 발표하였다. 닌텐도는 입체화상기술을 응용한 32비트기 「버철보이」를 발표하였다.

* 32비트 게임기의 사양을 종래의 게임기와 비교

	8비트게임기-패미컴	16비트게임기 SFC, MD	32비트 게임기 SS, PS, 3DO 등
CPU	8비트 CISC	16비트 CISC	32비트 RISC
스택주파수	1.78MHz	3.58MHz	20MHz 30MHz정도
워크램용량	2K바이트	32K바이트	2M바이트정도
해상도수	256 * 240 도트	최대 512 * 224	최대 704 * 480정도
표시색수	52색	32768색	1677만색
표시가능 스프라이트수	64개	128개	4000개 이상
CG 비주얼용 하드웨어	없음	없음	있음
게임소프트 공급모체	마스크롬 카트리지	마스크롬 카트리지	CD ROM이 주류
게임소프트 용량	0.5M바이트 정도	3M바이트 정도	최대 540M바이트
본체의 가격	14,800엔	25,000엔	40,000엔 정도
발매시기	1983년	1990년	1994년

도의 「슈퍼마리오 브라더스」는 스프라이트 화상에서 표현한 마리오라는 캐릭터를 움직이는 액션 게임이다. 이 방법은 8비트 CPU를 탑재한 패미컴에서 16비트의 「슈퍼패미컴」이나 「메가드라이브」로 발전하였어도 변할 수 없었다. 단지 표현 가능한 색상이나 스프라이트 화상의 수가 증가한 것뿐이었다.

이에 반해, 차세대 게임기에는 표현 색수 등의 그래픽 성능을 대폭으로 향상시켰고 3차원 그래픽의 연산기능도 강화시켰다. 컴퓨터 그래픽에서 표현한 입체적인 캐릭터를 리얼타임으로 연산하면서 움직이고 이전에는 없었던 게임 화면을 그려낸 것이다. 세가의 「버철 화이터」나 남코의 「리지 레이서」가 대표적인 예라고 할 수 있다.

이러한 CG의 화면을 리얼타임으로 표시하는데는, 고성능 CPU나 전용 그래픽 프로세서가 필요하다. 예를 들어 소니-CE는 미국 MISP사의 32비트 RICS칩 「R3000」을 중심으로한 CPU를 「플레이 스테이션」에 탑재하였다. 그래픽 프로세서의 비주얼 능력(그림을 그리는 능력)은 매초 36만 폴리곤과 그래픽 워크스테이션과 대등한 성능을 발휘할 수 있다.

「세가 새턴」은 RICS칩 「SH-2」를 2개 탑재한 트윈 CPU머신이다. 게다가 새턴은 32비트 RICS칩「SH-1」과 16비트 CISC칩을 탑재하였다. 「SH-1」을 CD ROM 장치의 콘트롤러로써 사용한다. 16비트 CISC칩은 클럭 주파수가 12MHz의 68000로 사운드 콘트롤로서 이용한다. 이 칩의 성능은 16비트 게임기 「메가드라이브」의 메인CPU를 능가한다.

* 차세대 메모리를 보다 빨리 채택

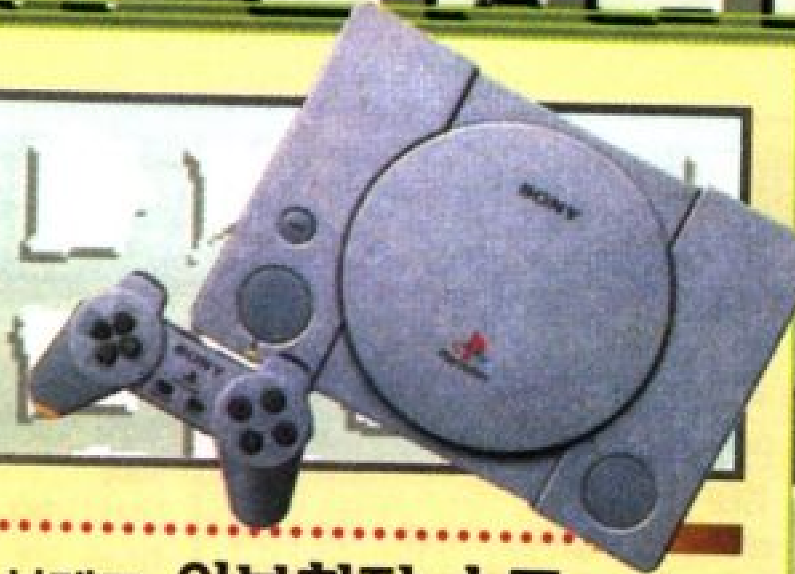
리얼타임으로 CG비주얼를 실행하려면 메모리 데이터 전송속도 또한 빠르지 않으면 안된다. 32비트 게임기는 워크스테이션 등을 겨냥하여 개발된 최첨단 고속 DRAM을 채택하고 전송 속도를 향상시켰다.

세가 새턴이 탑재한 것은 싱크로너스 DRAM으로 현재 그래픽 워크스테이션에서의 채택 검토를 시작할 정도의 최첨단 메모리이다. 플레이 스테이션은 하이퍼 페이지 모드를 지닌 DRAM을 갖추고 있다. 하이퍼 페이지는 퍼스컴용 그래픽 메모리로서 1990년대 후반에 주류를 이룬 칩이다.

이외에 워크스테이션을 위한 그리픽 메모리로서 주목받고 있는 또하나의 기술이 있다. 미국의 Rambus(램버스)사가 개발한 고속 DRAM으로, 이 칩은 닌텐도의 64비트 게임기 「울트라 64」에 탑재키로 결정되어 있다.

※ 다음호 계속

차세대 스페셜
플레이 스테이션



플레이 스테이션 연구실

플레이 스테이션 주변기기 철저소개

새로운 게임의 세계로 이끌어 주는 차세대 게임기가 발매된지 벌써 3달이 지났다.

자신의 기호에 맞는 게임기를 선택하여 열심히 즐기고 있는 게이머들을 위해 소니에서 발매된 '플레이 스테이션'의 기능을 보다 잘 살릴 수 있게 해주는 주변기기를 철저하게 소개하겠다.

플레이 스테이션용 마법의 스틱 네지콘

제작사 : 남코
가 격 : 4,980엔(43,000원 정도)

콘트롤러의 중앙 부분을 돌릴 수 있는 새로운 형태의 아나로그 콘트롤러. 네지콘에는 버튼을 누르는 강약을 조정할 수 있는 아나로그 콘트롤러다운 기능이 있기때문에 지금까지 스위치 온 오프 방식의 콘트롤러에서는 조작할 수 없었던 세세한 엑셀 워크워크나 브레이크를 거는 방식도 대응할 수 있다. 지원 소프트는 『리지 레이서』, 『모타튠 그랑프리』와 같은 레이싱 게임과 『사이버 스렉』과 같은 슈팅 게임 등 다양한 장르를 즐길 수 있다.



기술과 예술의 결정체 패드 콘트롤러

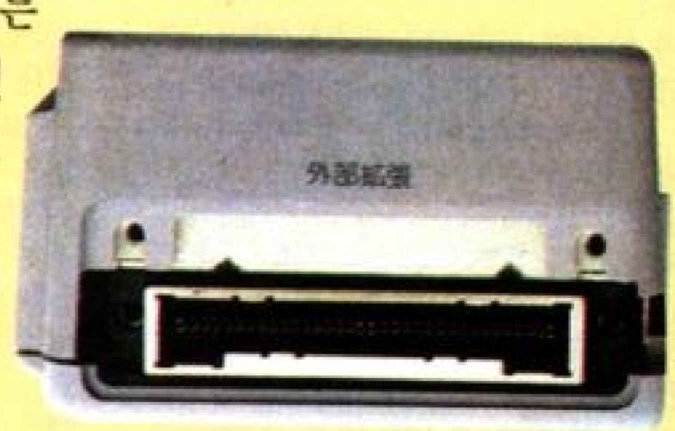
제작사 : SCE
가 격 : 2,500엔(24,000원 정도)

100여개 이상의 디자인 테스트를 거쳐 뽑힌 3차원적인 디자인의 패드 콘트롤러. 또한 다양한 실험을 거쳐 장시간 게임을 할 때 피곤함을 덜 느끼도록 설계되어 있고 책상위에 놓고 조작할 수 있는 등 게이머의 건강을 생각한 과학적 디자인이다.



미래 예상 설계도 외부확장 슬롯

플레이 스테이션을 구입할 때 꼭 봐야할 곳이 바로 외부확장 슬롯. 먼저 맨 오른쪽에 있는 것이 RGB 출력단자로 아름다운 그래픽을 자랑하는 플레이 스테이션다운 배치이다. 그 다음이 비디오 출력단자, 그 옆이 S출력단자이다. 비디오 단자의 정중앙에는 RF 출력단자와 전부 4개의 출력 방식을 갖고 있다. 그 옆이 통신단자. 별매의 통신 케이블을 사용해 2대의 플레이 스테이션을 연결할 수 있다. 그리고 맨왼쪽에 있는 것이 확장단자. 이것에 무엇을 연결하는지는 아직 발표되고 있지 않지만 네트워크 단말로 플레이 스테이션이 사용된다면 십자키와 버튼으로 세계와 연결될 것은 확실하다.



데이터 보존은 바로 여기에! 메모리 카드

제작사 : SCE
가 격 : 2,000엔(17,000원 정도)

CD ROM기인 플레이 스테이션의 데이터 세이브 부분을 지원해 주는 것이 바로 메모리 카드이다. 128KB의 대용량과 최대로 10KB까지 저장할 수 있는 빠른 접촉 스피드 등 RPG 게임의 데이터 저장, 액션 게임의 스코어 경쟁, 시뮬레이션 게임의 성장 등 다양한 게임 장르에서 즐길 수 있는 주변기기이다.



게임세계로 인도하는 마법의 로프 대전 케이블

제작사 : SCE
가 격 : 1,500엔(14,000원 정도)

대전 케이블은 2대의 플레이 스테이션을 연결하여 대전을 즐기기 위한 케이블이다. 화제의 레이싱 게임인[리지 레이서]가 바로 이 케이블 지원의 제 1탄 소프트이다.



RGB 케이블

제작사 : SCE
가 격 : 2,500엔(22,000원 정도)



고화상 화면이 최대의 장점인 플레이 스테이션의 능력을 살려 주는 주변기기이다.

마우스 세트

제작사 : SCE
가 격 : 3,000엔(26,000원 정도)



마우스 세트는 새로운 인터페이스로 높은 인지도를 얻어온 마우스의 플레이 스테이션용. 콘트롤러에서는 불가능한 빠른 포인트의 이동을 가능케 해준다.

화이팅 스틱 PS

제작사 : 호리전기
가 격 : 가격 미정



'조이스틱하면 호리전기'라 공식이 말해주고 있듯이 사용하기 편하고 대전 게임에 꼭 필요한 주변기기이다. 게임 센터의 분위기를 그대로 방안 겨 놓은 분위기와 감촉을 느낄 수 있다.

화이팅 스틱 '95

제작사 : 아스믹
가 격 : 5,980엔(50,000원 정도)



연사 기능은 물론 슬로우 기능도 탑재되어 있고 스틱은 물론 마이크로 스위치를 채택하고 있다.

플레이 스테이션 라인업

아크 더 라드

롤플레잉/95년 봄예정/가격 미정/소니컴퓨터엔터테인먼트

95년 봄 발매 예정인 〔아크 더 라드〕는 연내 발매예정인 본편에 이어지는 2부로 구성된 롤플레잉 게임이다. 본편과 2부를 별도로 즐길 수도 있지만 플레이어가 성장시킨 주인공 데이터를 메모리 카드에 세이브시켜 놓고 그대로 2부로 연결하여 사용할 수도 있는 독특한 형식의 게임이다.



각 캐릭터의 스테이터스 확인, 장비의 변경, 도구의 사용 등은 이 화면처럼 윈도우를 연 상태에서 실행한다. 아이템은 그림과 글씨로 표시되어 알기 쉽다

초호화 스텝을 자랑하는 RPG

〔아크 더 라드〕는 위에서 내려다보는 형식의 RPG로 정중앙의 위쪽에서가 아닌 경사면에서 내려다 보기 때문에 입체감 있는 화면을 즐길 수 있다.

콘트롤러를 사용해 주인공을 조작하고 세계를 누비며 모험극을 펼쳐나간다. 모험중에 동료가 늘어나면 주인공의 뒤에서서 따라오는데 최대 7인까지 가능하다.

이동 신과 전투 신의 화면 변경이 없는 것도 이 게임의 큰 특징이다. 이동맵상에서 그대로 전투 신으로 변하는 필드 배틀은 '싸운다', '도망간다'와 같이 단순한 커멘드가 아닌 지형과 적의 위치 관계 등을 생각한 다양한 전투 커멘드를 즐길 수 있다. 또한 전투에는 턴제도를 채택하고 있기 때문에 플레이어가 행동을 결정하지 않는 한 적에게 공격당하지 않으므로 충분히 작전을 생각한 후에 행동을 결정할 수 있다.

게임 디자인은 SFC 〔프론트 미션〕을 담당한 디자이너가 맡았고 음악도 스퀘어사의 작곡가가 오프닝과 엔딩을 포함해 4곡을 작사하였으며 4곡의 연주곡은 런던 필 하모니 오케스트라가 연주하여 게임의 감동을 더하고 있다.



포코의 특수 능력. 나팔수 출신의 포코는 악기를 사용한 특수 능력을 사용한다



쿠쿠루의 마법, 디바이드를 사용하고 있다. 적의 HP를 흡수하여 데미지를 입은 동료에게 HP를 배분한다. 공격과 회복을 동시에 하는 마법이다



쿠쿠루의 〔하늘의 심판〕. 쿠쿠루가 마법을 사용할 수 있는 환경도 주의해서 보기 바란다



아크의 마법, 토탈 힐링을 사용하고 있다. 일정의 거리내에 있는 동료의 독과 마비를 풀어주는 동시에 HP를 회복시켜 준다

그리고 이야기가 시작된다

세상에 사람들로 가득 차고 인류야말로 세상의 왕이라고 믿기 시작한 때로부터 1000년. 어느날 몬스터들이 아무런 예고도 없이 모습을 나타내기 시작했다. 몬스터의 출현으로 처음으로 인류에게 위협이 되는 생물과 만나게 된 사람들은 그 출현 자체에 매우 경악했으며 그로 인해 공포에 떨기 시작했다. 그것을 신의 노여움이며 세상의 종말이 가까이 온 것이라고 믿는 사람이 있었는데...그러나 실제로 몬스터의 출현으로 인류가 줄어들거나 하는 일은 아무 것도 일어나지 않았다. 변함없이 몬스터의 습격은 있었지만 이것에 대항하는 수단을 익히기 시작한 인간들은 서서히 그런 생활에 익숙해 가고 있던 시대.

어떤 대륙에 마치 혹처럼 달라붙어 떠오르는 섬, 신들의 유산이 잠들어 있다고 전해지는 스메리아의 국경에 정령산이라 불리우는 시오네산 기슭에 있는 토빌섬에서 모험은 시작된다. 이 고대의 도시가 있었다고 전해지는 이곳은 적막한 마을로 사건이 일어난 후 운명의 수레바퀴가 움직이기 시작한다.



국경 마을 토빌

정령의 은혜를 받은 섬, 스메리아. 그 섬의 국경지대에 있는 토빌 마을은 지금은 쓸쓸하고 조용한 작은 마을이지만 이전에는 고대의 도시가 있었던 장소였다. 이 마을의 신관은 대대로 시오네산의 정상에서 타오르고 있는 신성한 불을 지키고 있었다. 신관의 피를 이어받은 와이트가의 외동딸 쿠쿠루는 전통의 인습을 거부하고 마을을 벗어나고 싶어한다. 마을을 떠나기 위해 신성의 불을 꺼버리지만 그것과 동시에 많은 몬스터가 마을 습격해오고 시오네산은 맹렬한 눈사태에 휩싸이게 된다. 주인공 아크는 15세. 여기 저기를 떠돌아 다닌다. 현재는 행방불명된 아버지로 인해 배타적인 마을 사람들에게 따돌림을 당하고 언젠가는 그들에게 복수하겠다고 다짐한다. 그러던 중 시오네산의 이상을 감지한 아크는 아버지가 매일 버릇처럼 말하던 '시오네산에 무슨 일이 일어나면 네가 꼭 해결해야 한다'라는 말을 따라 시오네산으로 향한다. 그곳에서 처음으로 만난 몬스터에게 싸움을 걸지만 오히려 단 한발에 쓰러져 버린다. 조금씩 의식을 잃어가고 있던 중 아크는 신의 목소리를 듣게 된다. 정령에게 힘을 받아 몬스터를 쓰러뜨린 아크는 정상에 있는 신사에 다시 신성한 불을 붙인다. 그 순간 눈은 마치 거짓말처럼 멈추고 마을을 습격했던 몬스터들은 모습을 감춘다.



자신이 속고 있는 줄도 모르고 시오네산의 신성한 불을 꺼버리는 쿠쿠루. 그후 대량의 몬스터들이 습격해 온다



산정의 신사에 다시 신성한 불을 붙이면 일단은 위기가 사라진다. 그러나 산의 정령이 왜 아크에게 힘을 빌려 주었는지는 여전히 의문이다



아버지의 검과 방패를 어머니에게 받고 있는 아크. 이제부터 혼자 시오네산을 향하지 않으면 안된다

아크의 여행

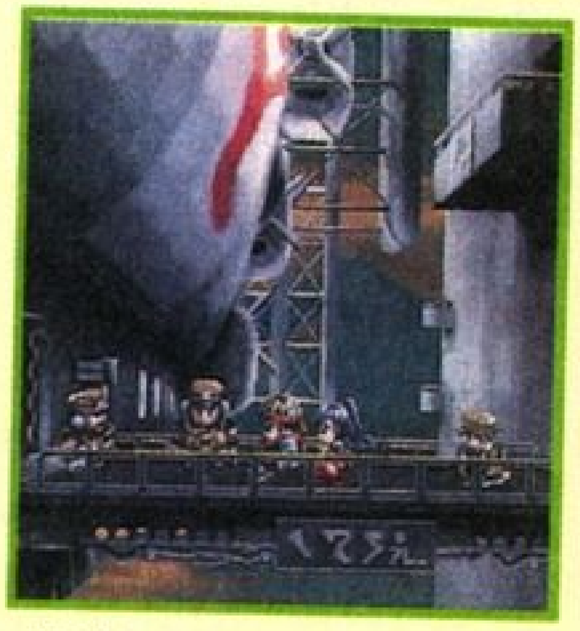
아크가 산의 정령에게 신비한 힘을 받아 마을의 위기를 구했다는 소문은 멀리 스메리아 왕도인 바렌시아성까지 전해지게 된다. 스메리아왕은 아크에게 흥미를 느끼고 성으로 그를 부른다. 어머니를 홀로 마을에 남겨두고 떠나는 것을 망설이는 아크.. 집을 나서서 다리까지 와서 마을을 돌아본 후 마을의 입구를 향해 달려간다.

마을의 문이 있는 곳에는 신관의 딸인 쿠쿠루가 기다리고 있었다. 쿠쿠루는 미소띤 얼굴로 아크를 배웅하면서 아크에게 이렇게 귓속말을 했다. '나도 곧 너를 따라 갈거야'라고. 자신이 태어난 고향, 토빌 마을을 뒤로 한 아크의 모험은 바로 지금부터 시작된다. 아크의 이동은 맵상의 지명을 선택하는 것만으로 가능하며 필요없는 전투를 피해 진행해 나갈 수 있는데 이것은 지금까지의 RPG와는 매우 다른 것이다. 또한 레벨업을 위한 경험치 획득용으로 투기장이 마련되어 있는 등 신선한 요소가 가득하다.

아크가 세계 곳곳에 흩어져 있는 동료들을 찾아 세계를 구할 수 있는 유일한 아이템인 '잃어버린 성궤'를 손에 넣기 위한 모험이 지금 시작된다.



바렌시아 성문까지 쫓아온 몬스터. 아크 일행은 이들을 물리칠 수 있을까?



바렌시아의 비행장에서 비공정에 올라타는 아크 일행. 여기서부터 새로운 모험이 시작된다. 떠오르는 태양을 배경으로 펼쳐지는 이 장면은 매우 아름답다. 플레이 스테이션의 능력을 최대로 살린 비주얼 화면이다

등장 캐릭터

이 [아크 더 라드]에는 다수의 인물이 등장한다. 그들은 각각 자신의 생각에 따라 행동하고 적, 혹은 아군으로서 이야기를 펼쳐 나간다. 여기서는 아크와 비교적 빠른 시기에 나타나는 2인의 동료들을 소개하겠다.



● 아크 ●

15세. 본편의 주인공. 떠돌이였던 아버지는 이 마을에서 어머니를 만나 결혼했지만 지금은 행방불명 상태. 폐쇄적인 이 마을 사람들과 융합하지 못하고 소외당한다. 아버지에 대한 노여움과 존경의 마음을 지니고 있다.



● 쿠쿠루 ●

신성한 산인 시오네산을 지키는 신관의 외동딸. 와이트가의 인습을 경멸하여 마을을 떠날 기회를 엿보고 있었는데 사건에 휩싸여 신성한 불을 꺼뜨려 버린다



● 포코 ●

스메리아국의 신병. 싸우는 것이 서툴러서 항상 놀림을 당한다. 스메리아를 방문한 아크에게 도움을 받아 그 이후 행동을 같이 하게 된다. 소리의 정령에게 힘을 부여받아 악기를 통해 힘을 발휘한다

란마의 아성이 플레이 스테이션에서 펼쳐진다!

보마헌터 라임 Special Collection Vol. 1

디지탈 애니메이션/94년 12월 22일/5,800엔/아스믹

퍼스컴판에서 아름다운 애니메이션 비주얼로 인기를 모은 [보마헌터 라임]이 플레이 스테이션으로 등장한다.

플레이 스테이션의 동화재생 능력을 활용하여 풀 애니메이션을 사용하여 더욱 멋진 비주얼을 즐길 수 있다. 이 게임의 장르 또한 디지탈 코믹이라는 다른 차세대기에는 없는 새로운 장르를 개척하고 있다. 일러스트는 우리에게도 친숙한 란마1/2의 애니메이션판 담당자가 맡았으며 게임전반에 코믹성이 강조되고 있다.

매력적인 캐릭터들이 펼치는 코믹 애니메이션

이 게임에는 아름다운 비주얼이 가득하고 코믹한 요소가 게임전반에 깔려있어 마치 한 편의 재미있는 애니메이션을 보는 듯한 착각을 일으킬 정도이다. 플레이 스테이션용은 PC-98용보다도 애니메이션이 강화되어 오프닝에서는 활발하게 움직이는 오리지널 비주얼이 추가되어 있다.

오리지널 오프닝



오프닝에서는 아름다운 주제가도 흘러 나온다



캐릭터 디자인은 OVA용 [란마1/2]의 나까지마 씨가 담당하고 있다



플레이 스테이션용에는 PC-98용의 1~3화와 오리지널 1화가 수록 되어 있다

캐릭터 소개



히로인 라임
히로인인 라임은 지기 싫어하는 성격을 지닌 강한 마계의 미소녀



파트너 버스
여자를 굉장히 좋아하는 라임의 파트너. 플레이어는 바로 버스가 된다



친구 마즈키
제 2화부터 등장하는 라임의 친구로 아주 귀여운 소녀이다. 그러나 좀 엉뚱한 면도 있는듯…

라임의 확실한 변신 신

이 게임의 볼거리는 주인공인 라임의 화려한 변신 신이다. 시나리오를 진행해 나가다 보면 바니걸이나 여고생, 그리고 간호원 등으로 변신하는 라임의 비주얼을 볼 수 있다.



정말로 귀여운 라임의 변신한 모습. 여러가지의 모습으로 변신한다

차세대 스페셜
새턴



새턴 연구실

94년 12월 발매된 이래 다양한 소프트들과 함께 계속해서 등장하는 것이 바로 주변기기들. 이 기기들은 세가 새턴이 지닌 숨은 매력을 살려주고 멀티기기로서의 위치를 다져주는 역할을 수행하고 있다. 과연 어떤 주변기기들이 등장하고 어떤 역할을 하는지 알아보기로 하겠다.

궁극의 파워 업을 향하여!

콘트롤 단자

현재 콘트롤 단자에 접속하는 기기에는 패드와 조이스틱을 포함하여 4종류가 있다. 그 중 하나가 바로 '셔틀 마우스'로 퍼스컴과 같은 입력기기로서 『미스트』나 『상해 만리장성』 등이 대응되는 소프트이다.

'멀티 터미널 6'는 여러명이 플레이할 수 있는 멀티탭으로 6개의 콘트롤 단자가 있고 『빅토리 골』을 4인이 즐길 수 있게 해준다. 이후에 정식으로 등장 예정된 것은 4월 1일 발매될 '레이싱 콘트롤러'뿐이다. 이것에 대응되는 소프트는 당연히 세가 새턴용으로 발매되는 모든 레이싱 게임들이다. 4월 1일 발매될 『데이토나 USA』나 『레이스 드라이빙』, 그리고 이식이 확실시 되고 있는 『랠리』 등의 레이싱 게임을 보다 생생하게 즐길 수 있게 될 것이다.

또한 현재 이식 작업중인 『버철 캅』과 같은 총을 사용한 게임에 대응하는 총모양의 콘트롤러도 발매될 예정이지만 『버철 캅』이 발매될 시기에 맞춰질 것이라고 세가의 한 관계자는 밝혔다.

카트리지 슬롯

이 카트리지 슬롯은 현재로서는 메모리 백업용의 카트리지를 사용하는 데에 쓰이고 있다. 아직까지는 게임용으로 쓰일지에 대해서 미정이지만 본체 내장형 백업램의 16배에 달하는 엄청난 백업 카트리지를 사용할 수 있다는 것만으로도 충분한 가치는 있다고 생각된다. 그리고 취급 설명서에 나와있는 2종류의 CD-ROM 드라이브는 이 단자에 접속할 가능성이 꽤 높다.

CD 드라이브

소프트를 넣는 부분으로 자세하게 말하자면 이것도 주변기기라고 할 수 있지만 확장기능으로 쓰일 수 없는 것이 취약점이다. 즉 게임 이외의 포토CD나 CD-G, CD-EG의 재생용으로 사용된다. 또한 전용 어댑터의 사용으로 어플리케이션 소프트를 사용하여 전자 북으로 사용할 수도 있다.

확장 슬롯

전지 커버를 벗긴 공간의 안쪽에 있는 단자. 취급설명서에는 비디오CD를 접속하기 위한 단자로 설명되어 있다. 이 전용 어댑터에 대해서는 예정가 19,800엔(160,000원정도)이며 3월 중순쯤 발매 예정되어 있다.

확장통신단자

일부잡지에서 알려진 모뎀, 또는 팜플렛으로 알려진 통신 가라오케용의 단자이다. 하지만 세가측은 '예정은 있지만 자세한 것은 밝힐 수 없다'라고 말한다. 때문에 이 단자로의 접속이 어떻게 될지는 아직 알려지지 않고 있다.

AV 출력 단자

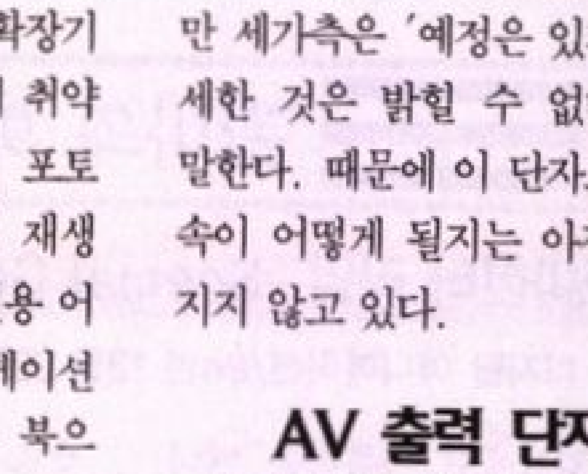
현재 영상 케이블로는 본체 표준세트인 스테레오 AV 이외에 RF, 모노랄AV, S단자가 발매되어 있다. 그리고 현재 계획하고 있는 다음 단자는 게임을 보다 재미있게 즐기기 위해서는 RGB나 S단자가 꼭 필요하다고 할 수 있다.

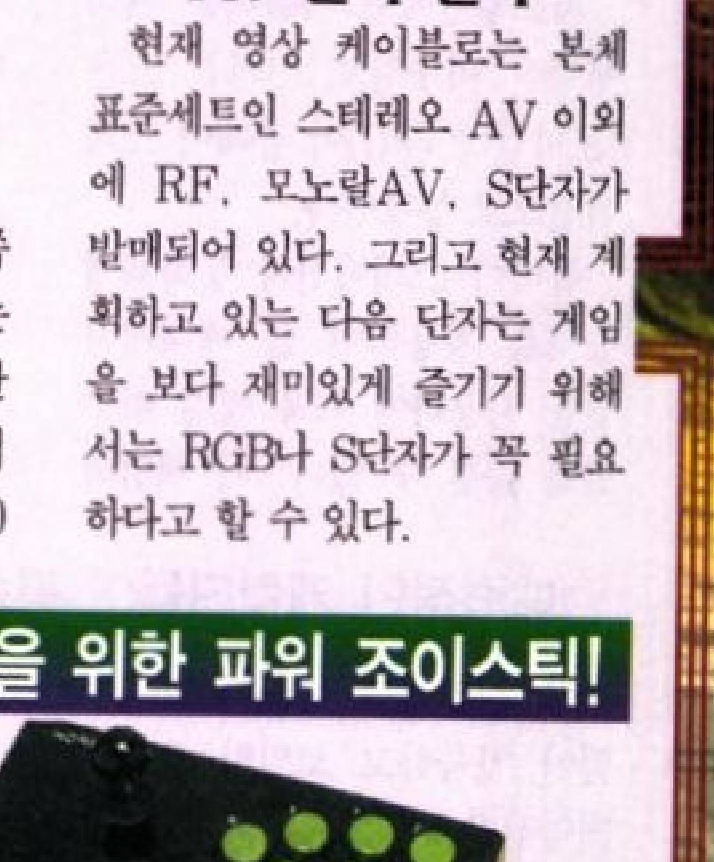
버철새턴　세가새턴



❶ 콘트롤단자
❷ 카트리지 슬롯
❸ CD드라이브
❹ 확장슬롯
❺ 확장통신단자
❻ AV출력단자

『버철 화이터』 대전을 위한 파워 조이스틱!





새턴하면 떠오르는 소프트는 바로 『버철 화이터』. 이 버철화이터를 게임센터처럼 즐기기 위해 필요한 것이 바로 이 파워스틱이다. 이 스틱은 현재 2개가 발매되어 있지만 일본 현지에서도 거의 구하기 힘들 정도이다. 그럼 이 2개의 스틱을 체크해 보겠다.

▶ 화이팅 스틱SS

제작사 : 호리전기
가격 : 5,980엔(50,000원 정도)
외형 : 300mm(폭) * 200mm(길이) * 95mm(높이)
중량 : 1300g
케이블길이 : 2m
연사기능 : 초당 24발

▶ 버철 스틱

제작사 : 세가
가격 : 4,800엔(40,000원 정도)
외형 : 338mm(폭) *250mm(길이) * 135mm(높이)
중량 : 1500g
케이블길이 : 약 2m
연사기능 : 초당 24발

팬저 드래군

3D슈팅/95년 3월 10일/6,800엔/세가

지금까지 환타지 RPG에서 악역을 도맡아 해온 드래곤이 이 게임에서는 주연으로 발탁됐다. 거대한 날개를 움직이며 푸른 하늘에서 모험을 펼치는 드래곤의 아름다움을 즐길 수 있는 게임이다. 이번 호에는 새턴의 기대작 〔팬저 드래군〕의 시스템과 에피소드2와 3을 소개하겠다.

캐릭터 설정

장대한 스케일의 이야기가 전개되는 『팬저 드래군』. 환타지와 기계 문명이 융합된 독특한 세계를 구성하는 캐릭터들을 살펴보자.

▶ 가일 후류케



국경지역에 사는 공성생물 헌터. 일을 하고 있는 중에 드래곤을 타고 있던 사람에게 메시지를 받고 드래곤 라이더로 활약하게 된다.

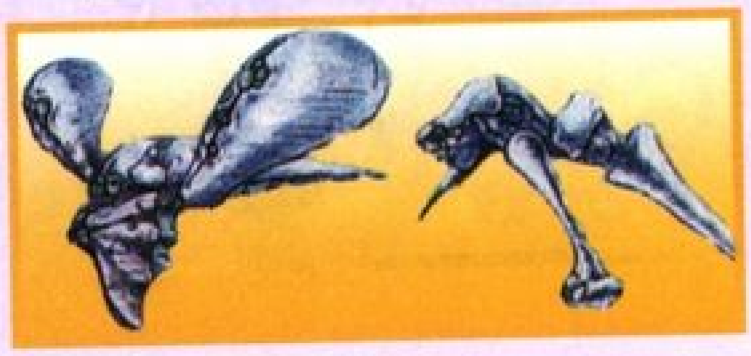
▶ 드래곤



'탑'의 부활과 함께 눈을 뜬 구세기 병기. 제국군과 싸우면서 탑으로 향한다. 그 목적은 아직 밝혀지지 않았지만...

▶ 공성생물

가일을 습격하는 공성생물.



실체는 과거의 문명이 만들어낸 기계와 생체조직이 융합되어 유전자 개조로 만들어진 병기이다. 그 일부가 긴 기간동안 야성화되어 진화된 것도 존재한다. 접근하는 것을 무차별 공격한다.

▶ 공중전함



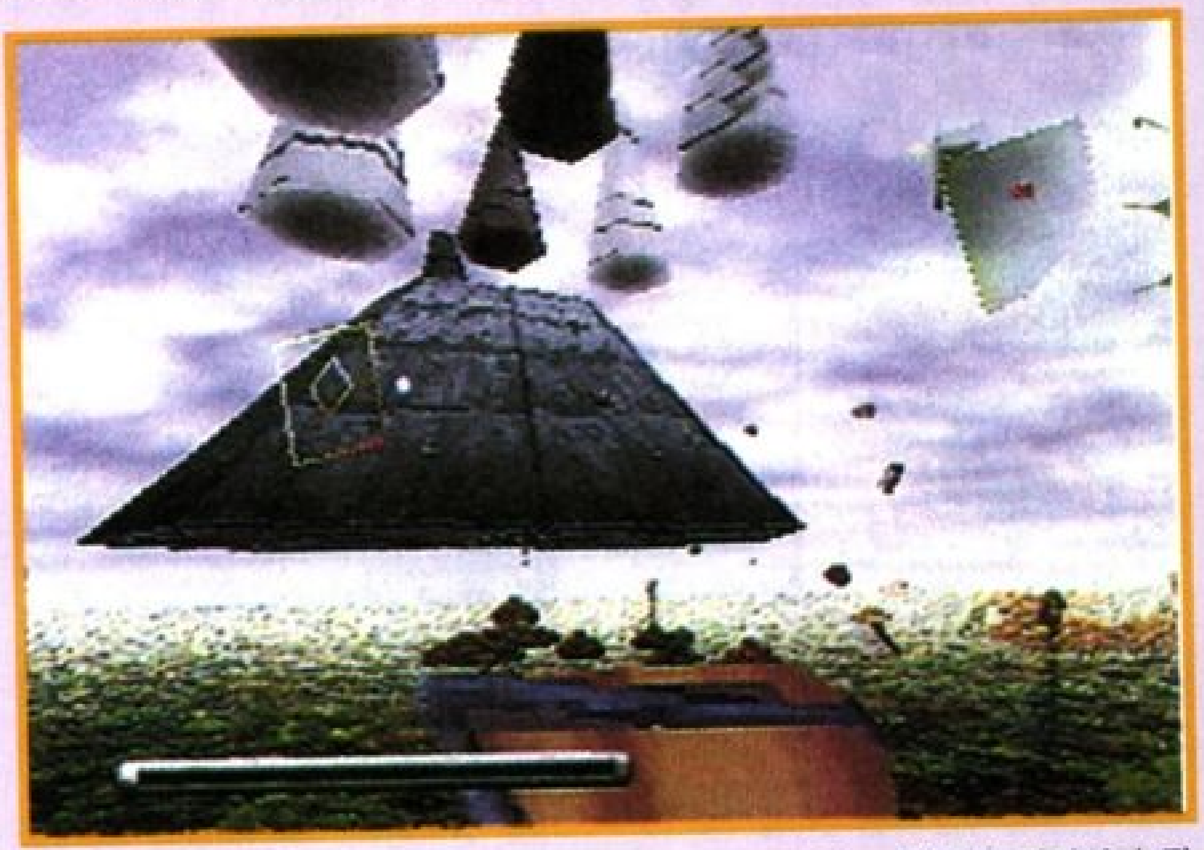
구세기의 유적에서 발굴된 엔진에 선체를 떼어낸 것. 화약 발화식 외에 구세기의 기술에 의한 화기를 장비하고 있다.

환상적인 분위기와 산업혁명 당시를 연상시키는 독특한 기계 문명의 세계관을 지닌 『챈저 드래군』. 등장하는 병기중에서도 가장 독특한 것이 제국군의 '공중전함'이다.

▶ 전투기



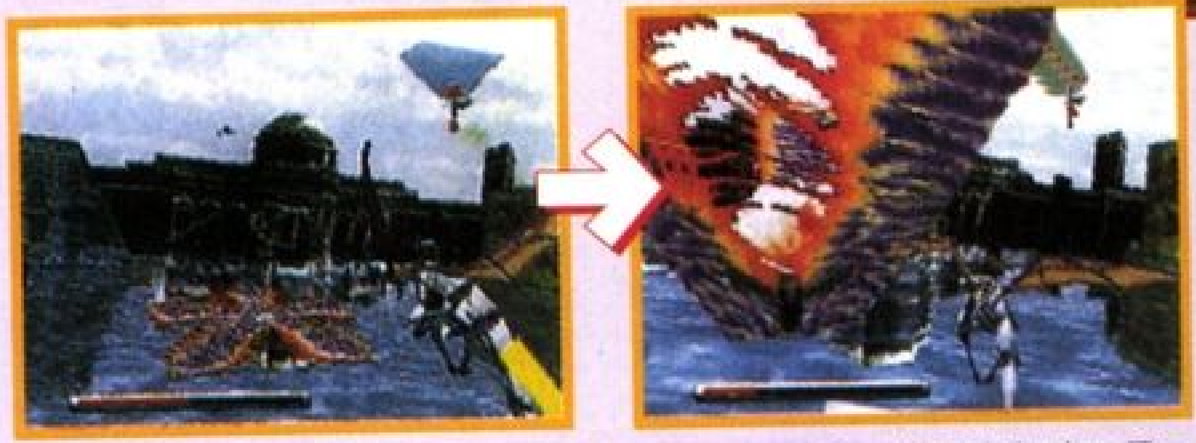
소형 엔진의 조종석과 무기만을 가진 간단한 전투기.



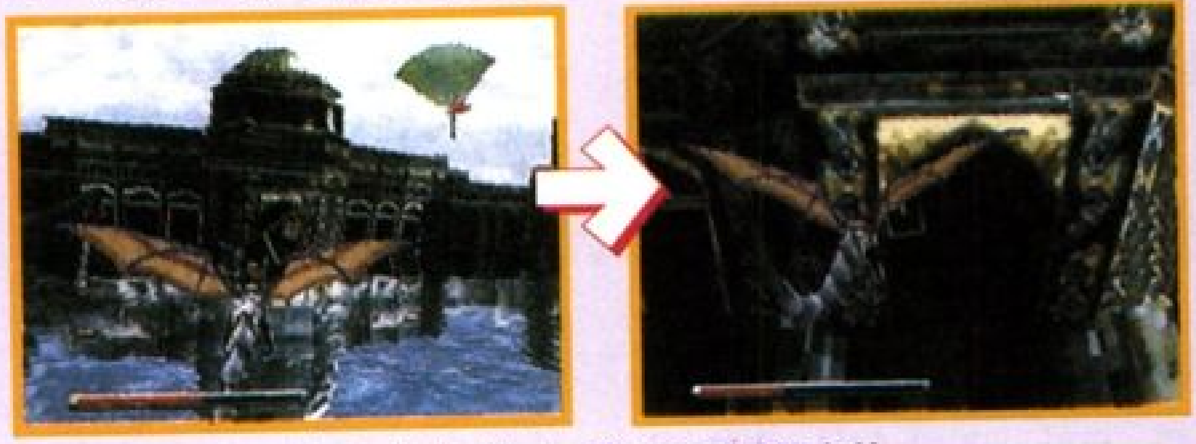
많은 엔진을 장비하여 보다 고출력, 고기동의 공중전함. 선체에는 장갑차가 장비되어 있어 방어력도 높은 것이 특징이다

스테이지1/물에 잠긴 유적 상공에서의 전투

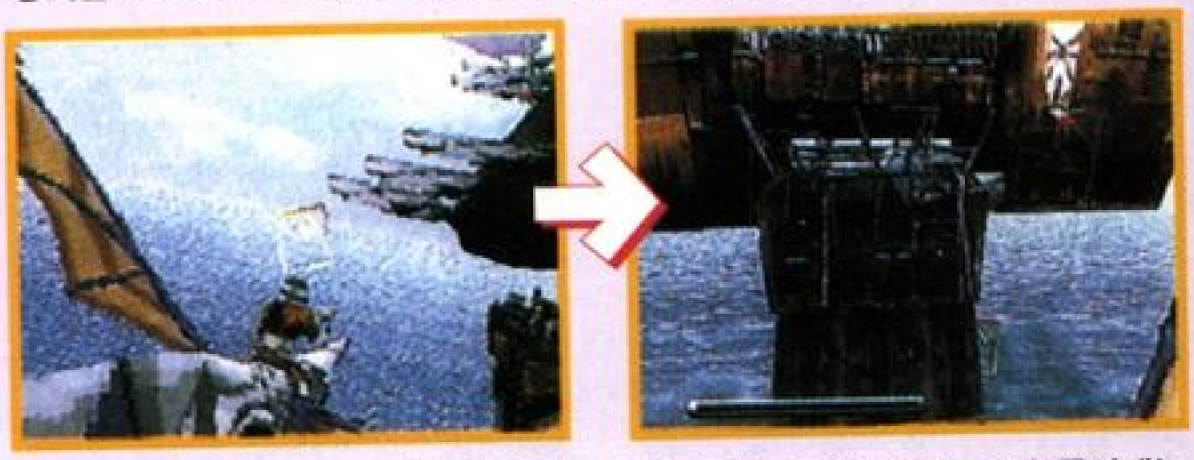
스테이지1은 호수에 수몰된 마을 상공에서 벌어지는 전투이다. 저공 비행을 하면 리얼하게 파도치는 수면이 놀랄 만큼 사실적이고 아름답다. 공성생물을 쓰러뜨리고 수면에서 솟아 오르는 돌기둥을 피하여 진행하면 거대한 건조물이 나타난다. 스테이지1의 최종목표는 제국군의 공중전함을 격침시키는 것이다.



호수의 수면에는 거대한 꽃이 떠 있다. 아름답게 보이는 이 꽃이야 말로 공포의 '식충꽃'. 저공하여 접근하는 생물을 재빨리 입을 벌려 삼켜버린다



장대한 스케일의 건조물이 나타난다. 정면으로 진입하자!



공중전함을 발견하면 옆에서 공격하는 것이 좋다. 공중전함의 선체 중심에는 호위전투기가 있으니 주의하자. 공중전함의 전반, 중반, 후반부에 부착되어 있는 포대를 파괴하고 나서 레이저를 연속발사하여 마무리 짓는다. 공중전함이 검은 연기를 뿜으며 폭발한다

스테이지5 / 정글의 상공에서의 전투

스테이지5는 정글지대 상공에서의 전투이다. 텍스처 매핑을 이용하여 밀림을 생생하게 표현하였다. 그리고 이 스테이지에서는 고성생물외에도 제국군의 공중전함이 함대를 조직하여 출현한다. 공중전함을 격침시키고 돌아보면 검은 연기가 솟아오르는 리얼한 그래픽을 감상할 수 있다.


제국군의 함대를 조직하여 방어력을 높였다. 접근하면 대공사격을 받으므로 주의한다


적의 공중전함에서는 호위하는 전투기도 발사한다. 직선상으로 공격해오기 때문에 공격당하면 연속 데미지를 입는다

사막의 전투

드래곤이 날아다니며 모험하는 곳은 매우 다양하다. 스테이지2에서 등장하는 사막의 전투를 공개한다. 사막에서의 전투는 도중에 동굴을 통과해야 하는 등 변화가 풍부하다. 거대한 벌레도 습격해오므로 잠시도 방심해서는 안된다.




아니, 이게 뭐야! (거대한 벌레 출현)

새롭게 추가된 시스템

스테이지를 돌파하기 위해 필요한 드래곤의 조작법을 소개하겠다. 플레이어가 전방을 향하고 있을 때 +버튼으로 피하고 싶은 방향으로 2회 연속 누르면 적의 탄환을 피할 수 있다. 또한 공격면에서는 쇼트 버튼을 누른 채로 적을 조준한 후 손을 떼면 '오밍 레이저'가 발사된다. 한번에 6발까지 발사 가능하다. 이것은 회피이동과는 달리 L R버튼으로 시계를 변경해도 사용할 수 있다.

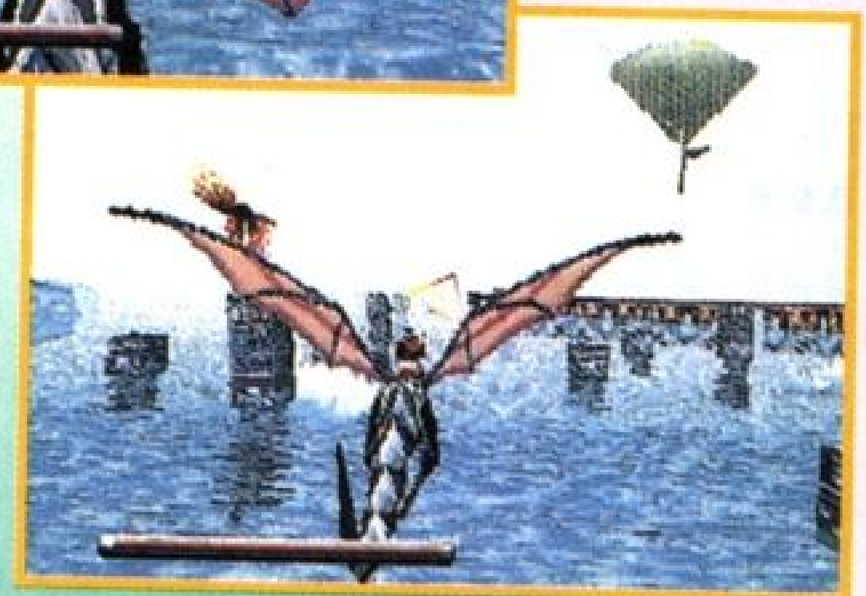

회피 이동을 구사
화면처럼 갑자기 날아오는 적 탄환을 피할 때 사용한다


쇼트 버튼을 누른 채로 마음대로 적을 조준할 수 있다. 항상 누르고 있으면 편리하다



원하는 시점을 선택 타이밍 시점

언제 어디서든지 자신이 원하는 시점을 선택한다

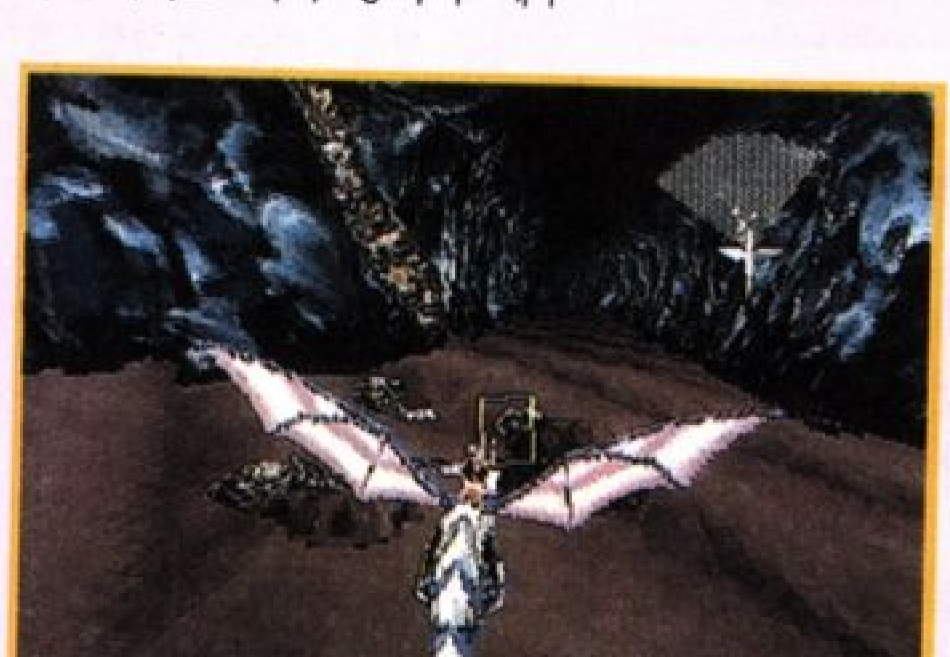

표준 시점


원거리 시점


화면 오른쪽 위의 레이더에 항상 주의한다. 뒤에서 추적해 오는 적을 재빨리 방향을 바꿔 공격한다

에피소드 1 공성생물과 사막 전투

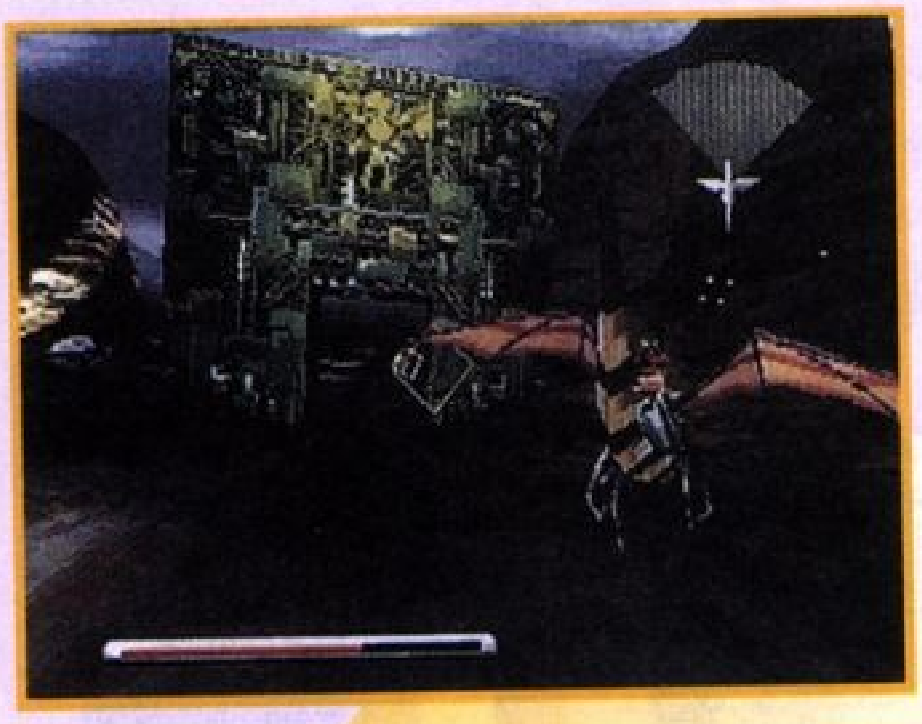
사막에서 플레이어를 기다리고 있는 것은 공성생물 집단과의 전투이다. 특히 지면에 있는 동굴에서는 적의 공격이 매우 격렬해지므로 레이더를 잘 보면서 적이 있는 방향으로 정확한 공격을 해야한다.


땅 속에서 갑자기 공성생물이 나타난다. 이 정도 거리에서는 노멀 쇼트가 효과가 있다

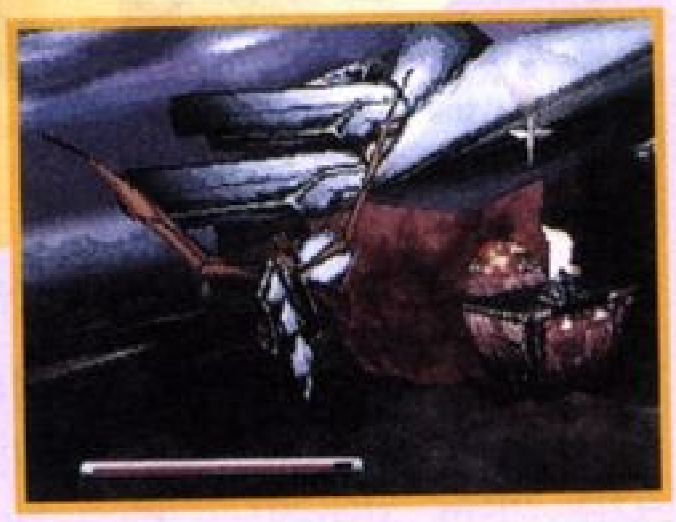

다채로운 공격을 해 오는 에피소드 2의 보스

에피소드 2 제국군의 발굴소를 격파하라

이곳 제국군의 발굴소에서는 구세기의 병기를 발굴하여 연구하고 있다. 마치 군의 요새와 같은 포대가 설치되어 있고 적의 습격과 발굴한 병기의 공격을 저지하는 것이 목적이다. 에피소드 1에서 보스였던 대형 전함과 전투기 등도 등장한다.



발굴소의 입구를 발견했다. 레이더를 보면서 진입하자!



에피소드 1의 보스였던 대형 전함이 처음부터 등장하여 격렬한 전투가 펼쳐진다

제국군의 육상병기 등장

제국군의 병기에는 구세기의 엔진을 가지고 있다. 한번 보면 알겠지만 흰색에, 부드러운 곡선을 그리고 있는 물체가 바로 구세기 유물인 엔진이다. 제국군은 이것을 발굴 현장에서 찾아내 사용하고 있는 것이다. 이곳외에도 10개의 발굴 현장이 더 있기 때문에 발굴한 무기로 계속해서 무력을 강화해 가고 있다.



접근해 보면 차체후부에 고대 병기 엔진이 장착되어 있다



왼쪽에 상자같은 전함이 보인다. 과연 어떻게 공격해 올 것인가?



한편 오른쪽에는 고대병기가 사용된 공중전함이 부채 모양을 하고 있다



2개의 전함이 동시에 공격해 오지 않고 합체를 하기 시작한다. 적이지만 너무 멋있다!

버철 하이드라이드

액션RPG/3월 3일/7,800엔/세가



산산 조각으로 깨지는 유리의 파편들 사이로 무언가가 앤 왕녀를 습격한다. 실제 영상과 CG를 사용한 오프닝 비주얼로 게임의 즐거움을 증가시켜 준다

이 게임은 지상의 평화를 지키기 위해 모험을 펼치는 액션 RPG 게임이다. 시나리오나 출현하는 적의 종류 등 퍼스컴판 『하이드라이드』와 같이 설정되어 있다. 또한 레벨마다 설정되어 있는 근력수치보다 무거운 무기를 장비할 수 없는 등 하이드라이드 시리즈의 특징도 간직하고 있다. 게다가 이전의 『하이드라이드』에서는 몸으로 부딪히는 것만이 공격의 수단이 되었는데 이번에는 맨손으로 싸우거나 검으로 막아 방어하는 등 공격과 방어가 다채로워졌다.

화려한 비주얼



활활 타오르는 불속으로 들어가는 주인공



음침한 분위기가 감도는 다리를 건너고 있다

40억 이상의 맵을 즐기자

모험의 무대가 되는 곳은 '페어리 랜드'. 이 게임에서는 처음부터 게임을 시작할 때마다 던전과 건물의 배치가 자유자재로 변형되는 시스템을 사용하고 있다. 또한 던전의 맵도 서로 조합하여 변화해 가는데 이러한 조합은 40억 이상의 패턴을 갖고 있다. 똑같은 맵을 만나는 확률은 거의 없기 때문에 몇번이고 게임을 새롭게 즐길 수 있다.


동굴안에서 기복의 고저가 자유자재로 변화하는 것이 이 게임의 큰 특징이다

맵상에 있는 숲, 언덕, 다리 등을 보면 실제 세계를 탐험하는 듯한 기분이 든다. 숲속에서는 나무를 피하지 않으면 진행할 수 없고 언덕의 기복 등이 생생하게 표현되어 있지만 가장 놀라운 것은 맵의 방대함이다. 게임 진행중 용자의 키를 180Cm정도로 설정하면 맵의 크기는 2Km 3Km정도로 넓어진다. 이 맵을 구석 구석 탐색하면 맵안에 있는 동굴, 묘지, 미궁 등을 발견할 수 있을 것이다.


모험을 펼치는 페어리 랜드의 전체 맵


언덕의 기복도 생생하게 재현되어 있다


화면 맨 밑에 있는 코드번호를 알아두면 같은 맵을 또다시 즐길 수 있다


아이템은 반드시 손으로 주워야 한다

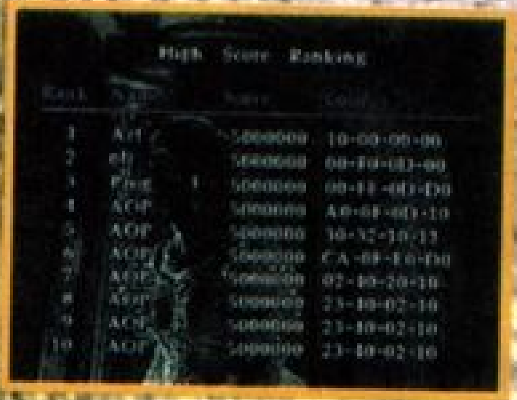


이 빛나는 물체는 과연 무엇일까? 이 처럼 의문이 가득한 세계에서 모험은 펼쳐진다

이런 시스템도!!

하이스코어제 도입

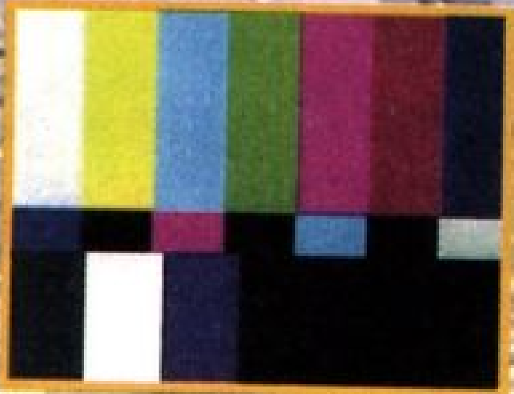
이 게임은 플레이중에 획득한 금액, 경과 시간, 종료 조건 등에 따라 종합적으로 스코어를 산출해 준다. 한번 클리어한 맵에서도 보다 높은 점수를 얻기 위해 다시 즐길 수 있게 되어 있기 때문이다.



하이스코어는 10위까지 등록되므로 친구와 함께 시합을 펼칠 수도 있다

친절한 컬러바

제작자의 배려가 숨어 있는 컬러바. TV 방영 시간이 종료된 후에 볼 수 있는 것과 같은 화면이다. 이 컬러바를 사용하여 TV의 화면 조절을 할 수 있다. 이 컬러바로 적절한 색조를 조절하여 게임을 즐길 수 있다.


플레이하기 쉬운 색조를 조절한다

모험의 세계로

여기서는 지상맵에 존재하는 중요 포인트를 소개하겠다. 각 포인트에는 클리어 조건이 있어 클리어할 때마다 용자의 레벨이 하나씩 올라간다. 이 게임에서는 경험치가 없기 때문에 레벨을 올리기 위해서는 중요 포인트를 공략하여 레벨을 올려가야만 한다.

좀비가 출현하는 공동 묘지

이곳의 목적은 자수정을 발견하는 것. 거대한 묘석을 파괴하여 그 안을 조사하여 진행해 나가는데 트랩과 좀비들이 계속해서 진행을 방해한다. 또한 묘석이 많으므로 이동할 때 주의하지 않으면 적들에게 둘러싸일 위험이 있다.


짐차를 타고 탐색을 떠나는 용자



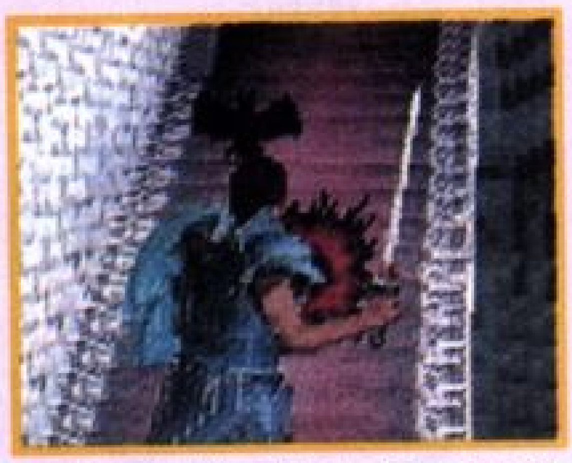
좀비 출현



묘석 안에는 아이템이 숨겨져 있다

흡혈귀의 집

수상한 기운이 감도는 이 집에는 드라큐라가 잠을 자고 있다. 집 안에 들어가면 갑자기 박쥐가 용자를 습격한다. 이 박쥐들을 해치우고 드라큐라를 쓰러뜨리면 클리어된다.



크기는 작지만 강력한 힘을 지닌 박쥐들이 공격해 온다



가장 높은 층의 드라큐라를 향하여 진행해 간다

미궁과 같은 시련의 동굴

많은 모험가들이 도전해온 시련의 동굴. 그러나 이 동굴에서 살아 돌아온 사람은 거의 없다. 과연 동굴의 끝에는 무엇이 숨겨져 있는 것일까?



맵을 보면서 진행해야 한다



이 초록빛 부분을 밟으면 적이 출현한다

주인공의 액션

걷기



뛰기



방어



공격



몬스터들

이 게임에 등장하는 몬스터는 대부분이 퍼스컴판에서 등장했던 것들이지만 새턴판에서는 새롭게 디자인된 모습을 볼 수 있다.



흡혈귀

엔디드의 왕으로 그의 약점은 잘 알고 있지요!



식인수

움직이는 나무로 사람을 잡아먹는 무시무시한 나무



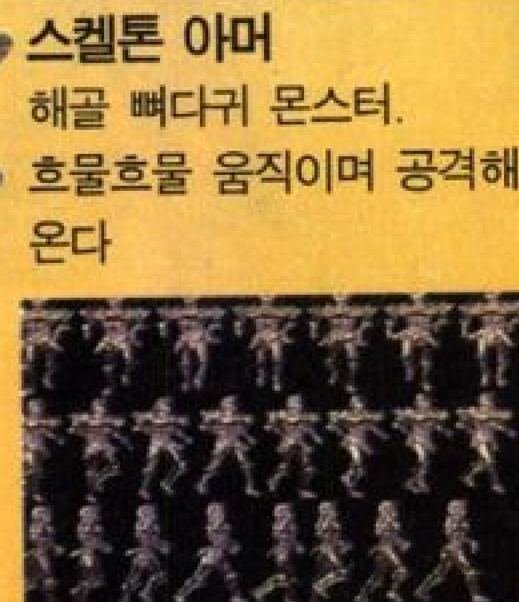
스켈톤 아머

해골 뼈다귀 몬스터. 흐물흐물 움직이며 공격해 온다



매드 드래곤

강력한 힘을 지닌 몬스터



골드 아머

전후좌우 자유자재로 움직이는 몬스터



제리 가장 힘이 없는 몬스터



코볼트 키가 작으므로 뒤에서 갑자기 습격해 오므로 주의해야 하는 몬스터



로파 촉수에 독을 지니고 있는 강적



비



차세대 스페셜
버철보이

버철보이 연구실

입체세계가 만들어낸 경이적인 소프트 또하나의 세계가 펼쳐진다!

입체적인 그래픽 표현 기능으로 화제를 모으고 있는 버철보이. 이 기계가 만들어내는 초현실감이란 과연 어떤 것인가. 또한 그에 따라 어떤 게임이 등장하게 될지 버철보이에 대해 주의깊게 탐색해 보자.

초현실에 가까운 입체영상

현재까지 없었던 새로운 유형의 게임머신이기 때문에 소프트세계를 소개하기에 앞서 기계의 특징을 다시 한번 검토해 보도록 하자.

가장·큰 특징은 영상이 입체적으로 보인다는 점. 이것은 단지 3D 유형의 게임이라는 의미에서가 아니라 영상이 돌출되어 보인다는 것이다. 또한 독특한 모양의 콘트롤러와 통신기능을 탑재하고 있다는 점도 빼놓을 수 없는 특징이다.

입체적으로 보이는 이유

하드에 붙어 있는 2개의 디스플레이에는 좌우 각각 미묘한 차이를 보이는 영상이 표시된다.그렇기 때문에 영상이 입체적으로 보이는 것이다. 게다가 안으로 들어가는 입체감의 표현은 2단계나 3단계 정도가 아닌 무한대에 가깝게 돌출되는 입체표현이 가능하다고 하니 실로 대단하다!







스탠드를 사용하여 책상 위에 세워두고 게임을 즐긴다. 또한 어깨로 받치는 숄더 마운트 식의 부품도 개발중이라고 한다.

이런 게임도 즐길 수 있다

그러면 이제 버철 게임의 세계로 다가가 보자. 이 기계의 잠재 능력을 사용하면 어떤 게임을 즐길 수 있을지, 그리고 그 게임들이 실제로 등장했을 때 우리에게 어떠한 체험을 시켜줄 것인지 기대해 보자.



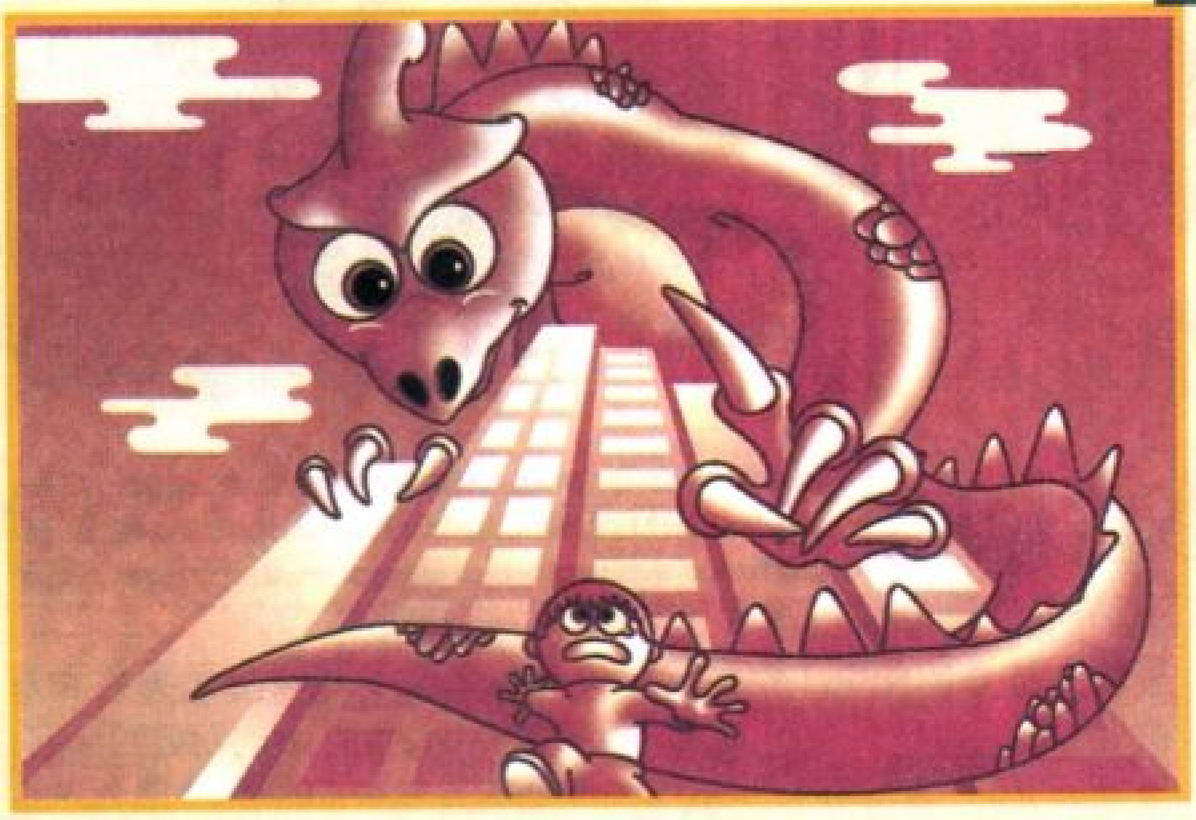
이 처럼 기계에 붙어 있는 2개의 디스플레이를 들여다 보면서 게임을 즐긴다.

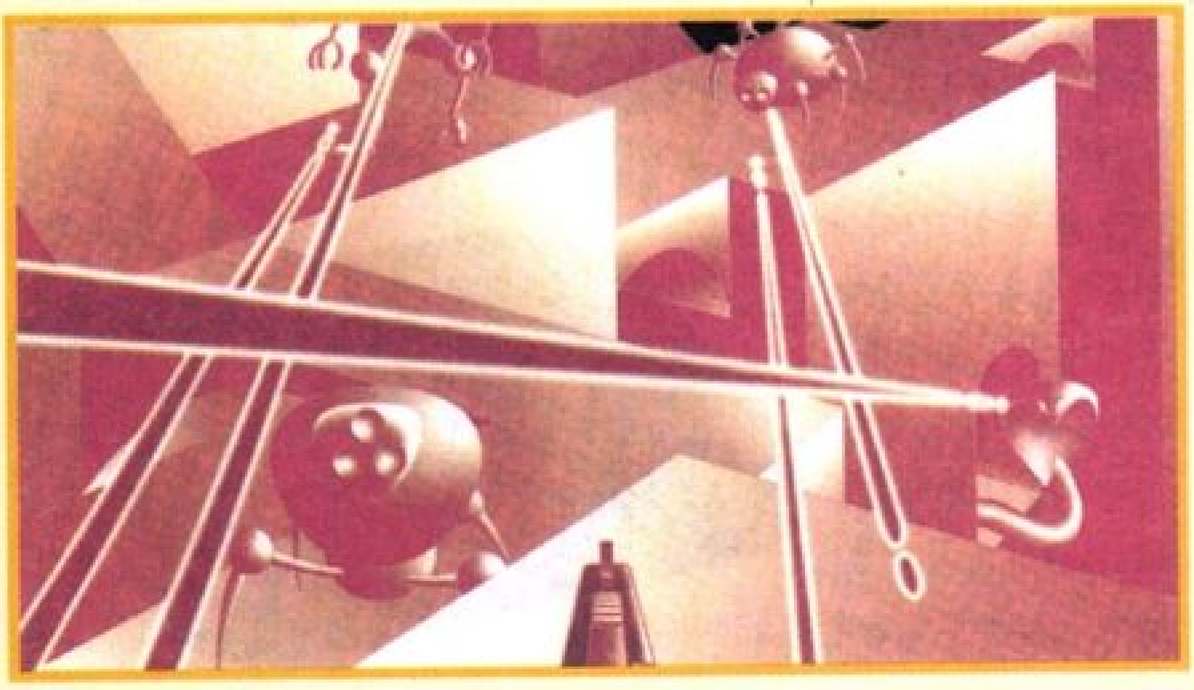
박력이 넘치는 영상체험

앞서도 말했듯이 버철보이의 입체감의 표현은 무한에 가깝다. 먼 곳에서 성큼성큼 다가오는 듯한 적 캐릭터의 모습은 예전 게임머신과는 비교가 안될 정도이다. 예전에는 화면상의 캐릭터가 점점 커지는 것에 불과했는데 버철보이의 경우에는 불현듯 얼굴을 움직여 피하기도 하며 박력있게 입체적으로 다가오는 것이다. 이 기능을 살려 어떤 게임을 등장시킬 것인가 벌써부터 기대가 된다.

가상공간에서 게임을 즐길 수 있다

버철보이는 하드에서 폴리곤 표시기능을 지원하고 있다. 요컨대 여러 제약없이 폴리곤을



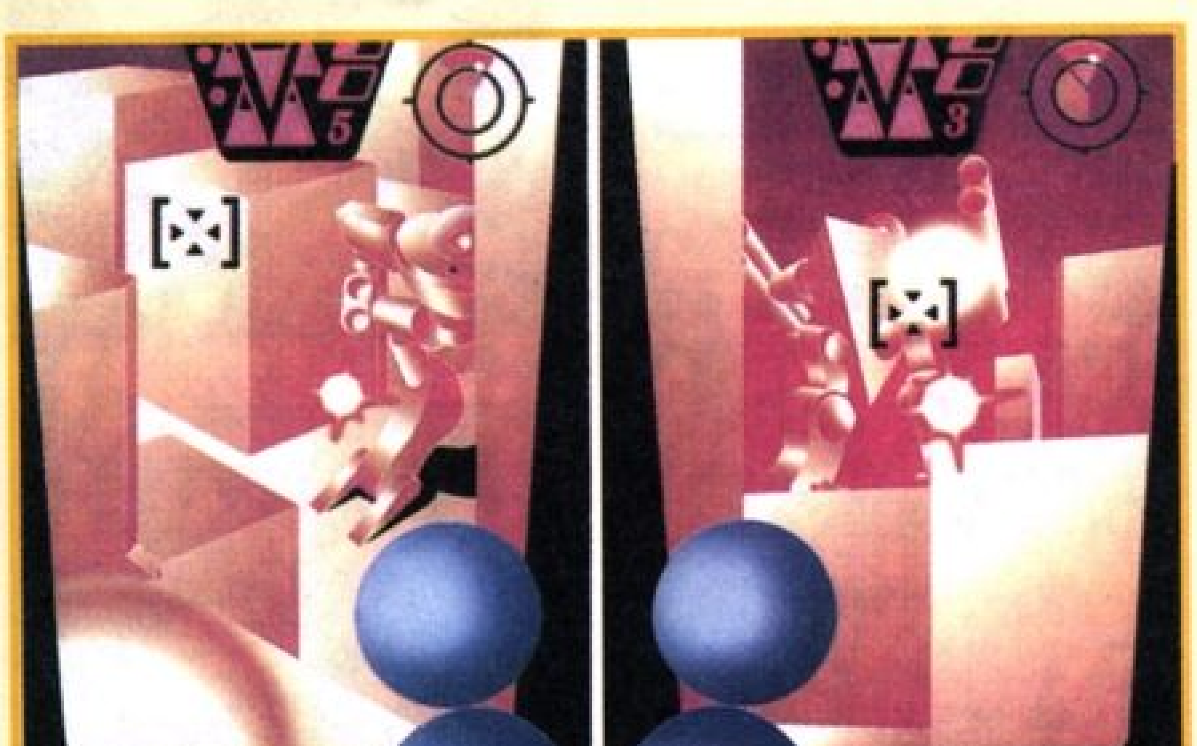


사용한 그래픽을 즐길 수 있는 것이다.

폴리곤과 완전한 입체영상이 조화를 이루게 되면 다양하고 사실적인 체험이 가능해지게 될 것이다. 즉 디스플레이를 보고 있는 순간 마치 투시도 속에 뛰어드는 듯한 느낌을 줄 정도라니 가상공간에서 초현실적인 결투를 벌이는 것도 이제 꿈은 아니다.

사실적인 대전을 실현!

앞서 소개하고 있는 가상적 격투가 가능하다는 점에서 알 수 있겠지만 버철보이가 갖고 있는 또하나의 기능을 사용함에 따라 이 싸움이 보다 자극적으로 벌어지게 된다. 이러한 기능을 가능하게 해주는 것이 이전 게임보이로도 가능했던 통신대전 기능이다. 게임보이와 같이 각각의 화면에 각 플레이어가 본 화면이 표시되므로 현장감 또한 대단하다!







화면 가득 얼굴과 손이 다가오면 실제로 싸우고 있는 듯한 분위기를 준다

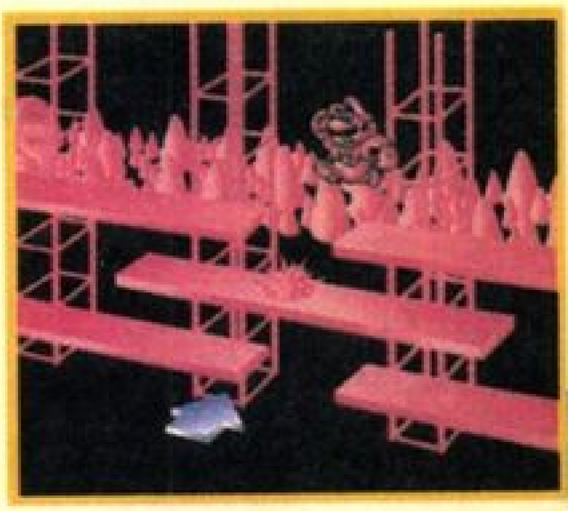


테크놀러지

플레이어의 시점에서 본 화면으로 권투를 즐기는 게임. 상대의 계속되는 펀치를 피하면서 공격을 하는 것이다.

적이 공격해 오는 펀치력은 대단하다.

마리오 브라더스VB



친숙한 마리오가 활약하는 액션 게임. 일러스트처럼 게임 스테이지가 전후좌우로 펼쳐지므로 화면 안에서 날카로운 톱이 날아오거나 반대로 이것으로 공격할 수 있는 등 버철보이에서의 연출이 뛰어나다.



사진 상으로는 보통의 액션 게임과 같지만 안으로 빨려들어가는 듯한 입체적 표현감이 다르다

스페이스볼

내용은 보통 핀볼과 같은데 오히려 그렇기 때문에 버철보이의 위력을 실감케 해준다.

어쨌든 볼이 안으로 들어가거나 다가오는 입체감이 경쾌한 스피드감과 함께 즐거움을 준다.





우주에 뜬 링속을 볼이 빠져나가는 장면이 매우 재미있다

차세대 스페셜
슈퍼32X



슈퍼32X 연구실 신하드 『넵튠』 발표!

지난 1월 미국 라스베가스에서 개최된 '95년 겨울 CES(Comsumer Electronics Show)에서는 제네시스와 슈퍼32X의 합체형 신하드 〔넵튠〕이 최초로 공개되어 게임 관계자들의 이목을 집중시켰다. 얼마전 국내에서도 발매되어 서서히 관심을 모아가고 있는 슈퍼32X와 제네시스의 결합은 가히 놀라운 소식이 아닐 수 없다. 그렇다면 국내에서도 이것이 발매될 것인지, 아니면 미국내에서만 발매될 것인지 등 넵튠에 대한 진상을 추적해 보자!

미국, 슈퍼 32X 시장 강세

일본에서 하드웨어와 소프트웨어의 점유율면에서 우위를 차지하고 있는 것은 단연 닌텐도라 할 수 있다. 그러나 미국에서는 세가사가 약간의 우위를 점유하고 있다는 것은 이미 잘 알려진 사실이다. 또한 새턴을 주력 상품으로 내세우고 있는 일본과는 달리 미국에서는 아직도 16비트 게임기인 제네시스와 슈퍼 32X에 주력하고 있는 것이 세가사의 전략이다.



미국에서는 아직도 16비트인 제네시스가 인기를 모으고 있다. 또한 MD-CD도 매니어들의 꾸준한 사랑을 받고 있다



제네시스의 후속타로 등장한 슈퍼 32X. 세가사는 미국 시장의 움직임이 느리고 가격에 민감하기 때문에 새턴보다 슈퍼 32X의 판매에 전력을 다할 것이라고...

신형 하드웨어, 〔넵튠〕 발표!

제네시스의 보급대수는 약 1,500만대(미국). 제네시스의 업 그레이드 부스터인 〔제네시스 32〕(미국명)는 작년 11월에 발매되어 현재 약 50만대의 판매를 기록하고 있다. 일본에서는 약 6만대 정도의 판매를 보이고 있는 것에 비교해 보면 압도적인 숫자라 할 수 있을 정도로 미국에서는 32X의 인기가 날로 상승하고 있다. 게다가 이번 CES쇼에서 최초로 공개된 제네시스와 제네시스 32X의 일체형 하드 〔넵튠〕이 발표되어 더욱 관심을 집중시키고 있다.

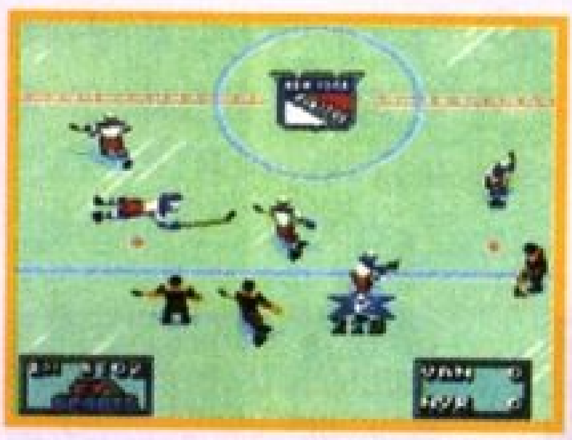
그 성능은 두개의 하드웨어 성능을 합친 것이며 메가CD와도 접속 가능하다. 낮은 가격, 세련된 디자인, 한개의 어댑터로 해결되는 등 여러가지 장점을 지니고 있지만 일본에서의 발매 및 국내 발매도 아직은 미정인 상태이다. 미국에서는 95년 여름에 약 200달러 정도의 가격(170,000원정도)으로 발매될 예정이다.

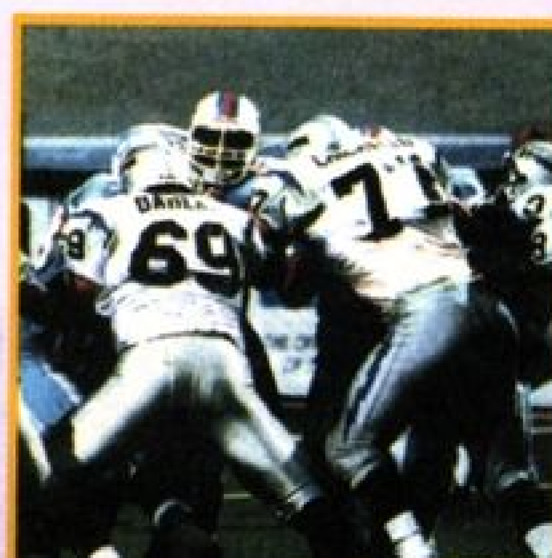


이것이 바로 넵튠이다!

소프트웨어의 공급은?

게임기어, 제네시스, 세가CD, 슈퍼 32X 등 4개의 하드웨어가 공존하고 있는 미국에서는 같은 타이틀을 다른 기종으로 발매하는 경우를 종종 볼 수 있다. 또한 미국 풋볼, 야구 등의 〔세가 스포츠〕, 아동용의 〔세가 클럽〕 등소프트를 종합하여 일본이나 국내에서는 볼 수 없는 독자적인 제작사들도 존재하는 등 미국만의 특징을 보이고 있다. 따라서 넵튠의 소프트들도 세가사의 다른 기종들과 마찬가지로 공급될 예정이며 제네시스와 32X의 합체형인 만큼 두개의 하드웨어 기능을 살린 독특한 소프트웨어도 선보일 계획이다. 또한 연내에









제네시스의 스포츠 게임들과 아동용 소프트웨어

50개정도의 타이틀을 발매할 계획을 세워놓고 있다.

미국의 서드파티도 이 하드를 위한 신 소프트 개발에 관심을 기울이고 있어 소프트의 공급에는 큰 무리가 없을 것으로 보인다. 그리고 세가사는 미국의 우수한 컴퓨터 회사인 로케트 사이언스, 3DO에서 인기 소프트를 발표하고 있는 크리스탈 다이나믹사와의 제휴, 마이크로 캐빈사가 만든 '소프트 이미지 3D' 등을 통하여 더욱 풍부한 소프트를 공급할 예정이다.



제네시스와 세가CD를 결합한 〔제네시스 CDX〕. 이 제품은 미국에서만 발매되었다





지금까지 발매된 슈퍼 32X 게임

슈퍼32X 라인업 템포

* 액션/95년 3월 발매 예정/7,800엔/세가/카트리지 지원

신나는 음악에 맞춰 춤추는 귀여운 템포가 재미있는 모험을 펼친다. PC엔진 〔천외마경〕 시리즈로 유명한 '레드 컴퍼니'가 슈퍼 32X에 참가하여 만든 첫번째 게임이다. 스타를 꿈꾸는 템포와 키티, 과연 진정한 스타가 될 수 있을까?



점프, 호버 이동 등 다양한 액션을 펼치는 귀여운 템포

● 템포와 춤을!

일년에 한번 개최되는 대음악제의 계절이 다가왔다. 모두들 들뜬 마음으로 자신의 실력을 발휘할 날을 기다리고 있다. 메이저 마이너씨 주최의 '메이저 마이너 쇼'를 대비하여 춤과 음악을 좋아하는 템포와 키티도 이번회에는 반드시 우승을 차지하려고 만반의 준비를 하고 있다. 그러나 최근 몇년동안 우승자를 배출한 무시프로덕션이 템포의 앞을 가로막고 있다.



음악회 우승을 목표로!
우리는 멋진 콤비, 템포와 키티예요

● 3개의 파워 업 아이템

템포를 도와주는 3개의 아이템은 모두 특수한 효과를 가지고 있다. 줍자마자 효과를 발휘한다.

● 알프스 CD

줍자마자 템포의 주위에 4개의 8분 음표가 회전하여 무적상태로 만들어 준다. 효과를 발휘할 때는 배경이 알프스로 바뀌고 소가 날고 요들송이 흘러나온다.



아이템으로 무적상태가 된다. 갑자기 스위스에 온 분위기의 배경으로 바뀐다

시노비 레코드

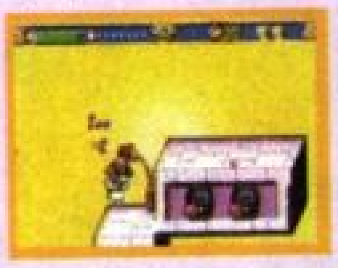
줍자마자 점프하여 위를 향해 날아갈 수 있다. 이 아이템이 있는 장소에서는 상공에 뭔가 좋은 것이 있다는 것을 의미하므로 꼭 줍자.



시노비 레코드

● 피스 카세트

줍자마자 일정시간 득점이 2배가 된다. 연속해서 무시를 밟으면 득점이 올라가므로 이 찬스를 잘 사용하자. 그러면 아주 높은 점수를 얻을 수 있을 것이다.



피스 카세트

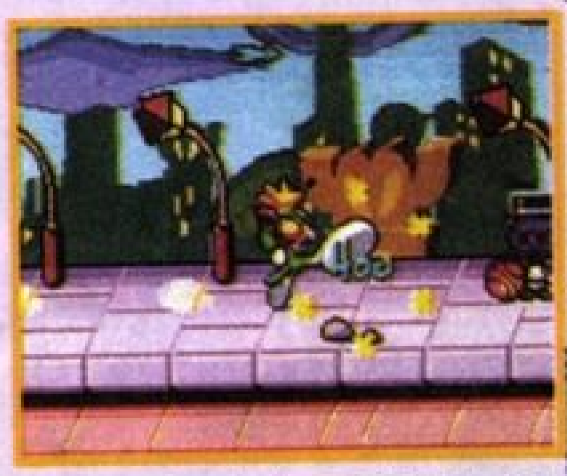
● 템포의 액션

템포의 주요 기술은 경쾌한 댄스에서 나오는 음표 공격. 이 기술은 적 무시를 기절시켜 움직이지 못하게 한다. 또한 이 공격은 아이템을 주으면 2방향에서 4방향까지 레벨 업된다.



춤추는듯 회전하면서 적을 밟아버린다

그 외에 킥 공격, 짓밟는 공격도 있으니 잘 사용하자.



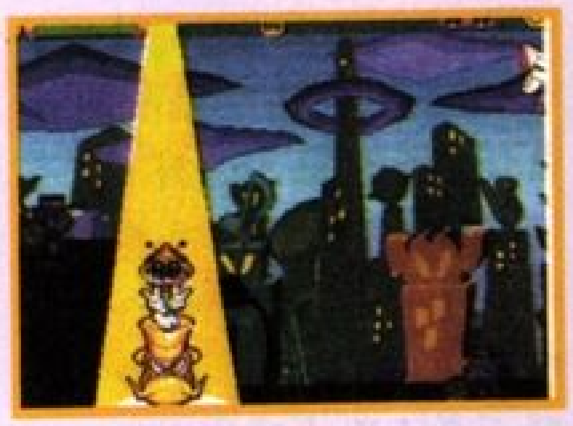
웅크리고 앉으며 뒤로도 킥이 가능하다



음표로 적을 공격한다

● 스타를 꿈꾸며...

빌딩이 춤을 추는 빌딩가 스테이지, 오디오 기구가 등장하는 메카 스테이지 등 다양한 배경에서 진행된다. 템포는 5개 장르의 음악 콘테스트에서 우승하여 그랜드 챔피언대회 출전을 목표로 5개의 스테이지를 진행해 나간다.



스타를 향해

차세대 스페셜

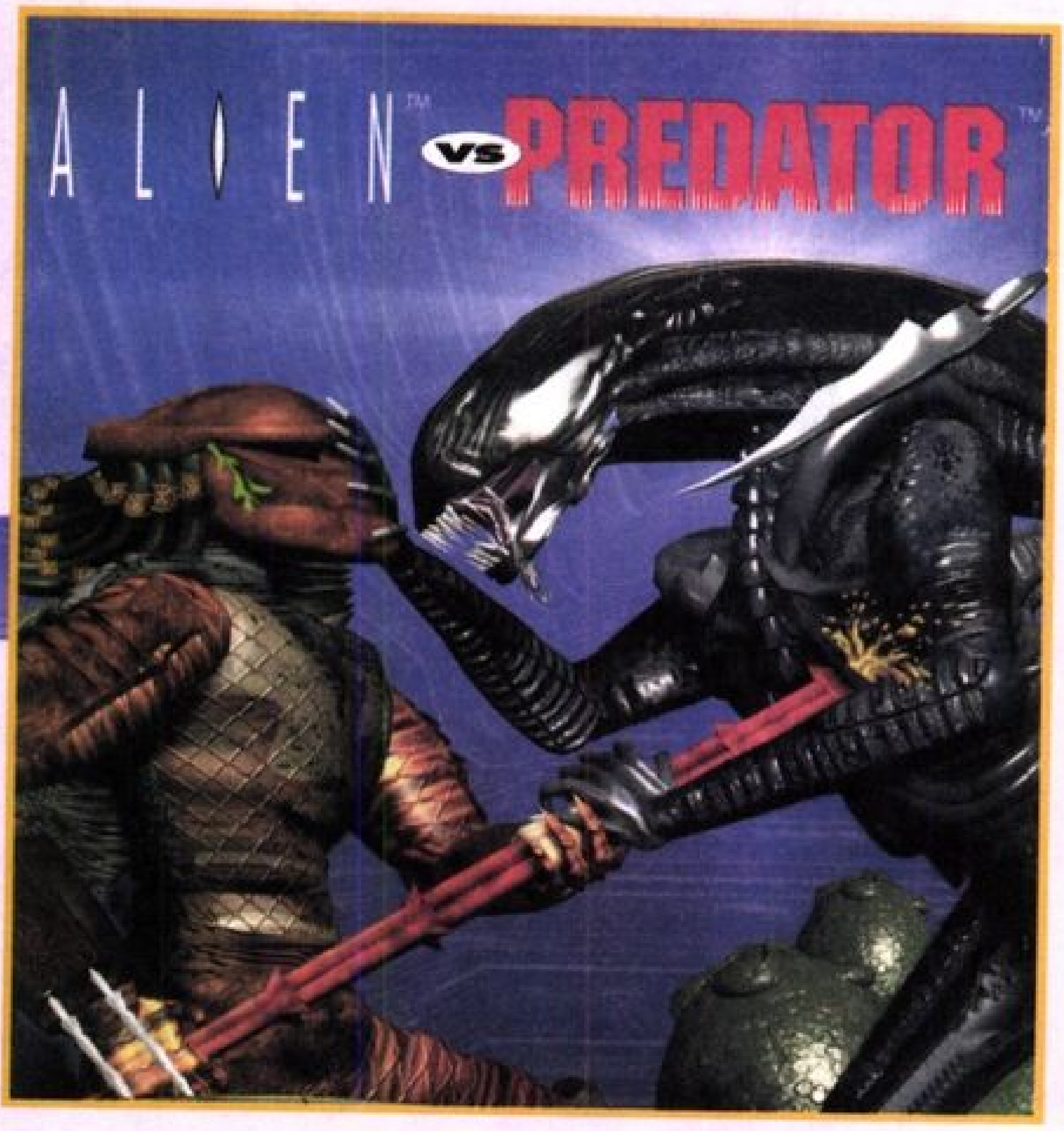
재규어



재규어 라인업 — 에일리언 VS 프레데터

재규어/발매일 미정/아타리

각각의 기종에 동명의 타이틀이 있는 게임. 단 각 기종마다 장르가 다르게 되어 있는데 재규어는 3D 슈팅으로 등장한다. 다른 기종과의 차이를 확실하게 느낄 수 있는 64BIT급 재규어에서 최고의 〔에일리언 VS 프레데터〕를 느껴보자.



기본은 3D슈팅이다!

웬만한 게임 매니어라면 〔울펜슈타인〕이나 〔둠〕같은 3D 슈팅 게임을 알고 있을 것이다. 미로와도 같은 적 기지의 내부를 돌아다니면서 적들을 쓰러뜨리고 자신의 임무를 완수하는 방식의 게임이 바로 3D 슈팅이다. 이 에일리언 VS 프레데터 역시 그러한 3D슈팅 방식을 사용하고 있고 재규어만의 특성을 살려 총 12개의 버튼을 사용하게 되어 있다. 버튼의 구성은 무기 4종류와 좌우 고정 이동 버튼 2개, 맵화면 버튼 1개 등으로 되어 있다. 둠이나 울펜슈타인에 충분한 재미를 느꼈던 매니어라면 반드시 한번은 해봐야만 할 게임이다.



게임의 세이브도 가능하다

선택 가능한 캐릭터는 3가지!

이 게임은 주인공은 3종류로 나누어져 있는데 첫째로는 에일리언이 있고 두번째로는 프레데터, 그리고 마지막 세번째가 해병대이다. 각각의 캐릭터들의 특성을 살려서 게임을 한다는 점도 있지만 어떠한 캐릭터를 선택하느냐에 따라 난이도도 달라지게 되어 있다.

이 게임은 각 캐릭터당 4종류의 무기를 사용할 수 있지만 처음부터 4종류 모두를 사용할 수 있는 것은 아니다. 차례차례 무기를 얻어가면서 앞으로 진행하게 되는 것이다.



에일리언



에일리언



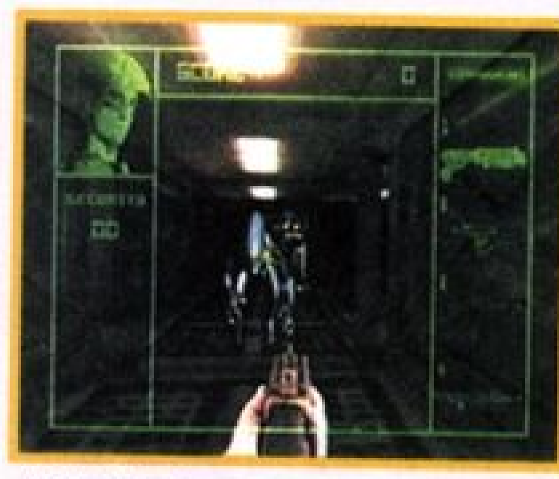
해병대

이지모드 (EASY MODE):해병대

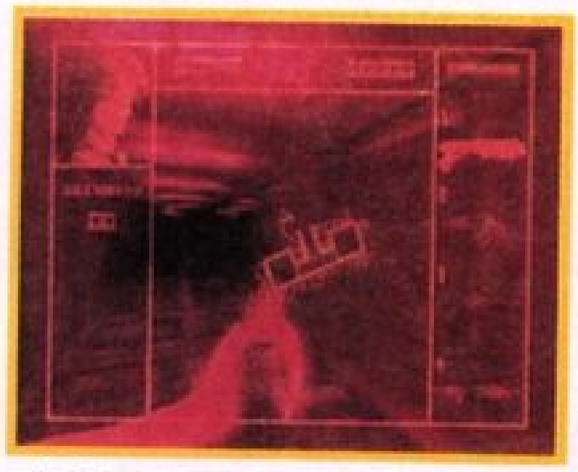
플레이어가 조종할 캐릭터를 해병대로 고르게 되면 그 모드의 난이도는 이지모드로 된다. 가장 사용하기 쉬운 캐릭터이며 초기의 무기는 쇼트건을 가지고 있다. 단 쇼트건은 위력이 약하기 때문에 3발정도 적중시켜야 에일리언을 쓰러뜨릴 수 있다.



초반에는 쇼트건만으로 진행된다



에일리언의 등장시에는 후진하며 사격하자



에일리언의 피는 염산이다. 닿으면 라이프가 줄게 된다



카드를 손에 넣었다



사격을 잘못하면 진행해야 하는 길에 에일리언의 피가...



지도는 켜놓고 진행하는 것이 좋다



환풍구 속에도 에일리언이...

노멀모드(NORMAL MODE) : 에일리언

원거리 공격이 불가능한 캐릭터. 그러면서 노멀인 이유는 초반부터 3종류의 모든 공격이 가능하기 때문이다. 모두 사용에 제한이 없지만 원거리 공격은 불가능하다.

에일리언으로 플레이하게 된다면 무서울 것은 없지만 이 경우에는 프레데터가 최고의 적으로 남게 되는데 그 이유는 프레데터가 몸을 감추고 공격해오기 때문이다. 그때에는 어떠한 공격도 먹히지 않으므로 잘못하면 게임오버가 되고 만다. 공격방법은 스스로 찾아보자.



에일리언의 공격중 제일 느린 공격



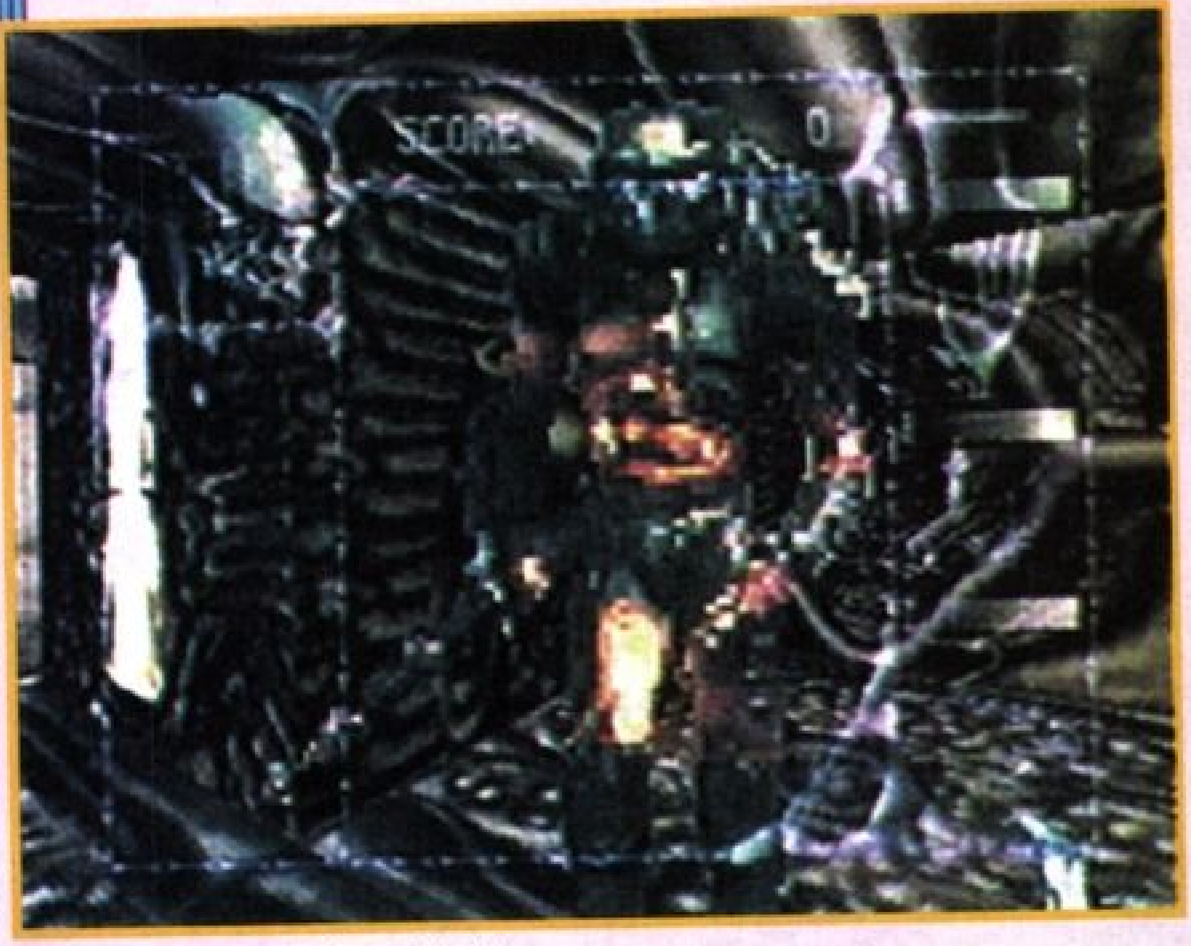
일반적으로는 꼬리 공격이 제일 좋다



에일리언의 손은 언제나 보인다



원거리 공격에는 어쩔 수 없는 것이 단점



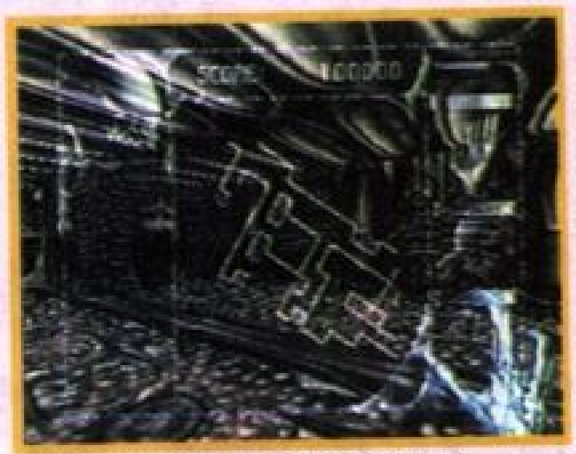
프레데터의 등장이다! 도망가자!!

하드모드(HARD MODE) : 프레데터

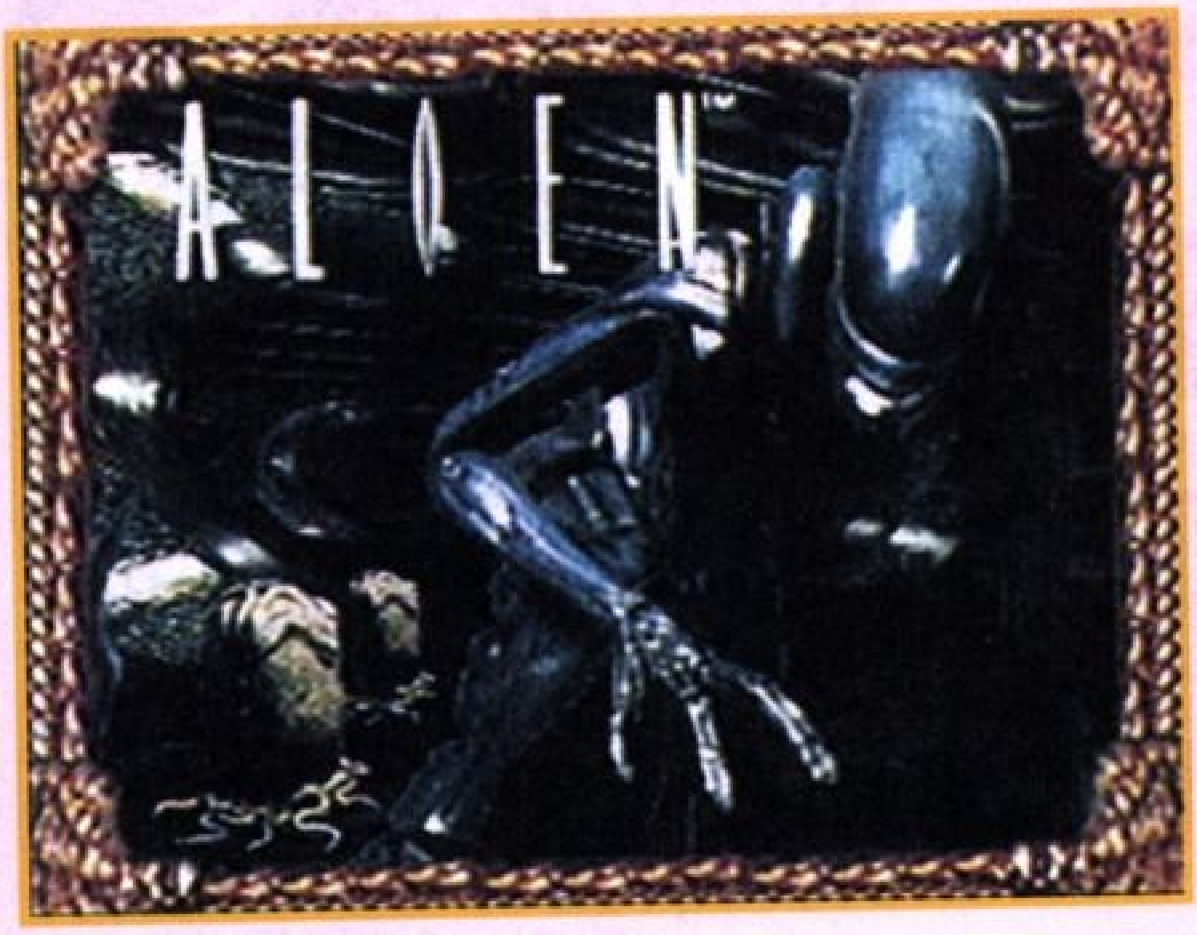
영화로도 유명한 외계의 괴물 프레데터. 영화를 본 사람이라면 모두 알고 있겠지만 프레데터는 자신의 몸을 숨길 수 있다. 이 게임에서도 프레데터의 몸을 숨길 수 있는데 단 해병대에게는 소용이 없다. 해병대들은 적외선 센서가 달린 무기를 가지고 있기 때문에 프레데터의 위치를 알아낸다. 그러니 에일리언 이외에는 소용이 없다는 것을 알아두고 게임을 진행하자. 앞서 말했듯이 4종류를 가지고 있는데 프레데터는 초기에 가지고 있는 무기가 팔목에 부착된 칼 밖에 없다. 이 무기는 사정거리가 짧기 때문에 적을 공격하기가 상당히 어려울 것이다. 좌우 고정 이동 버튼을 활용하여 적의 공격을 피해서 공격하자. 환풍구의 문을 열고 2층으로 가게 되면서 무기가 늘어나게 될 것이다. 해병대의 공격에 각별히 주의하자.



프레데터가 모습을 감췄을 때 화면



기본 공격은 팔목에 부착된 칼





차세대 스페셜

3DO



3DO리포트

1월 6~9일, 3일에 걸쳐서 미국의 라스베가스에서 CES쇼가 개최되었다. 금년에는 닌텐도나 세가 등의 참여는 물론 3DO사와 파나소닉사도 멀티미디어 시대의 총아로서 많은 관람객들의 관심을 집중시켰다.

파나소닉은 64비트의 M2를 어필!

파나소닉 부스에서는 3DO가 메인으로 전시되었는데 다른 게임기에서 불가능한 업 그레이드를 강조하였고 64비트 M2 엑셀레이터를 개발중이라는 소식을 비디오로 계속 알려주는 등 비디오 CD의 선전에 열을 올렸다.

소프트 부스에서는 이미 미국에서 발매된 『슈퍼 스트리트 화이터 터보』와 『스타 블레이드』를 전시하였고, 일본측 제작의 소프트도 전시한 것이 상당히 이색적이었다.

Video CD로 호평받은 LG전자!

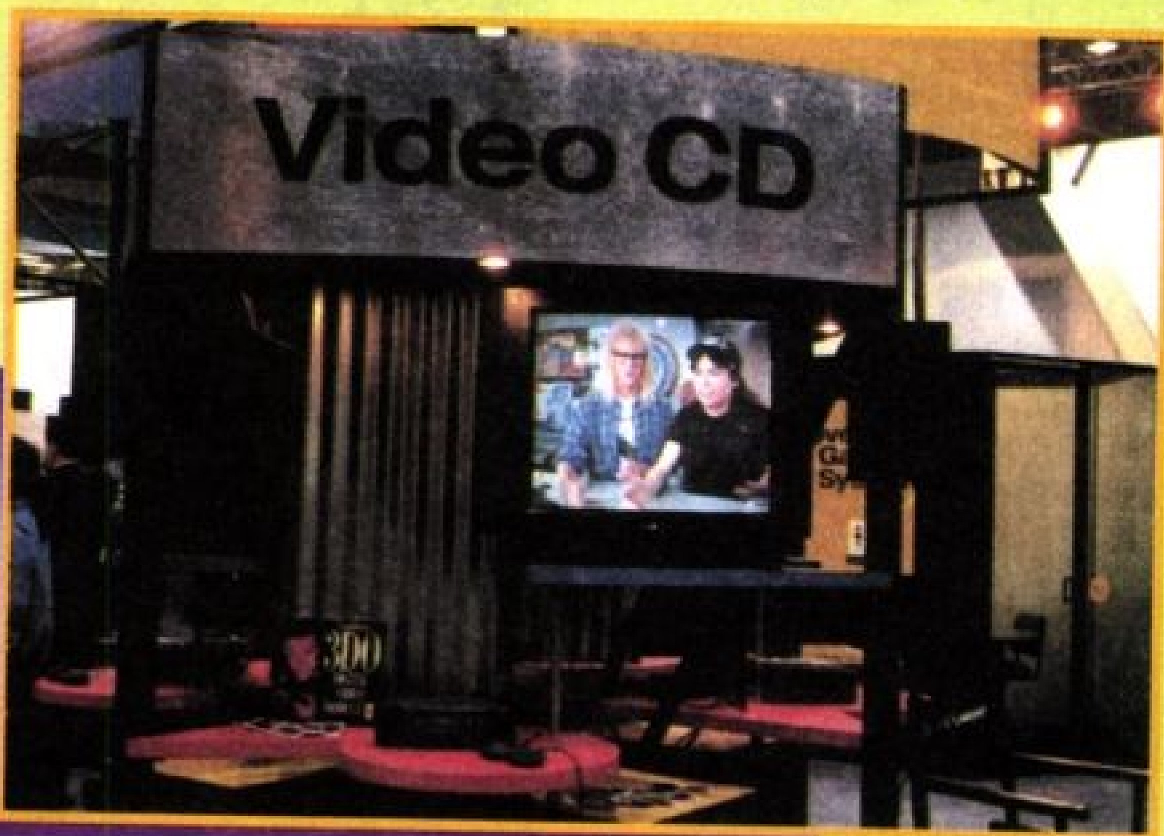
3DO 본체는 사실상 파나소닉만이 미국에 시판해 왔는데 최근에는 우리나라의 LG전자가 본체 판매에 참여하여 399.99달러로 소프트를 포함하여 판매되어 가격과 디자인면에서 큰 호평을 받고 있다. 그리고 2월 중순에는 Video CD 어댑터『The Goldstar GPA-511M』이 199.99달러에 발매된다. 그것도 『토탈리콜』이 포함되어 있는 가격인데 더욱 놀라운 것은 사진으로 보면 알 수 있듯이 본체 내장형 타입으로 흡사 비디오 카메라 배터리와 같이 사용된다는 것이다.



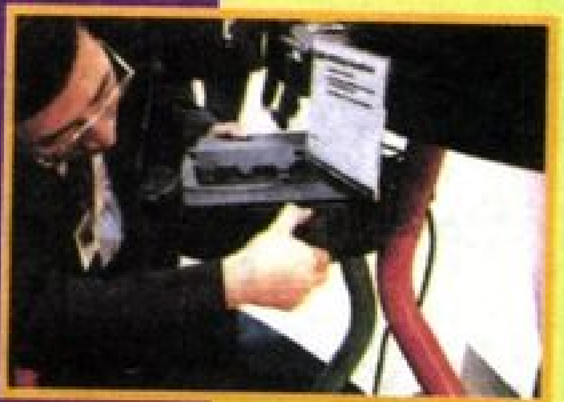
LG전자의 CES쇼 자사 부스



빨려들어갈 듯이 나열된 파나소닉 부스의 3DO



비디오 CD를 홍보하고 있는 LG전자. 시판은 2월 중순이다





〔M2 엑셀레이터〕의 문자가 흐르는 스테이지



〔슈퍼 스트리트화이터 Ⅱ 터보〕와 〔스타 블레이드〕에 인기가 집중되었다


LG전자의 비디오 CD는 얼라이브의 본체에 내장되는 타입이다. 상당히 스마트한 디자인이 돋보인다

VR 스토커

슈팅/95년 3월 예정/가격 미정/모퍼스

미국의 각 지역을 무대로 벌어지는 플라이트 슈팅 게임이 등장한다.

최신예 전투기의 조종석에 앉아 주어진 임무를 하나하나 수행해 나가는 방식으로 리얼한 비행감과 깔끔한 그래픽이 대단히 매력적이다. 비행화면을 조종석 모드와 외부 카메라 모드중에서 선택할 수 있고 공격 목표물에 따라 무기의 전환이 가능하다. 한편의 영화처럼 멋있게 시작되는 오프닝 비주얼을 보고 있으면 빨리 이 게임에 등장하는 세계 최신예 유명 전투기를 타보고 싶어서 안달이 날 정도이다.

단순한 슈팅 게임인지 비행 시뮬레이션인지 장르의 구분이 애매하지만 슈팅과 비행 시뮬레이션의 장점을 잘 조화시킨 괜찮은 게임이다.



화려한 오프닝 비주얼









임무소개 화면

게임 조작방법

일반적인 비행 시뮬레이션에 비해 키 조작이 간단해서 전투기의 조종에는 그다지 무리가 없다. 전용 조이스틱이 있다면 더욱 부드럽게 조종할 수 있겠지만 패드로도 충분히 게임의 참맛을 즐길 수 있다.

십자키	방향전환을 한다. 고도 상승 하강, 좌우 회전이 가능
A 버튼	무기 발사 버튼
B 버튼	출력 감소
C 버튼	출력 증가
좌측 버튼	시점 전환
우측 버튼	무기 전환
P 버튼	일시정지



패드 조작 화면



외부 카메라 시점



조종석 시점

항공기 조종의 기본적인 요소를 다 갖추고 있는 이 게임에서 능숙한 방향키 조작과 출력 조절로 다양한 비행 전술을 구사할 수 있고 시점의 전환이 용이해서 보다 넓은 시야로 적을 관찰해서 공격할 수 있다. 레이더에 포착된 적기의 고도표시가 색으로 구분되어 추적하는데 많은 도움을 준다. 자동 LOCK ON 시스템으로 적기 근처로 다가가면 자동으로 포착하여 조준선의 색이 빨간색으로 바뀌어 LOCK ON이 되었음을 알려준다. 이때 무기발사 버튼을 누르면 되는데, 여기서 주의할 점은 포착된 적기를 계속해서 따라가야만 발사된 미사일이 길을 잃지 않고 적기에 명중될 수 있다.

자유수호를 위하여

하나의 임무를 완벽하게 완수했을 때의 쾌감과 앞으로 주어질 임무에 대한 기대감으로 더욱더 몰입하게 되는 게임이다. 귀에 거슬리는 제트엔진의 우렁찬 굉음, 하지만 사막과 도시를 종횡무진 누비는 스릴을 맛보기 위해 그리고 끝없이 꼬리를 물고 공격 해오는 적들을 저지하기 위해 발진하자!





1995 MORPHEUS

다른 시간대에 알려지지 않은 또 다른세계. 그곳의 모든 종류의 생물체들은 여신 에랄드의 보호속에 평화롭게 살아가고 있었다. 그러나 어둠의 힘이 이 지역을 둘러싸기 시작하면서 평화라는 단어는 서서히 생소해지기 시작했다. 어둠의 힘에 의해 새로운 몬스터들이 자라나기 시작했고 이러한 상황은 여신 에랄드에게도 알려지게 되었다. 모든 상황에 희망이 없어보이기 시작할 때 여신 에랄드는 자신의 위대한 힘을 사용하여 용기와 희망, 그리고 사랑을 겸비한 용사를 만들어 내기에 이르렀다. 그리고 악마 아즈라엘를 제거하고 세상에서 어둠의 세력을 몰아내기 위한 가디안의 모험이 시작되었다.

여신 : 깨어나라! 지금 세상이 심각한 위험에 처해 있다.
골렘, 힘의 왕국의 용사여! 나의 힘을 받아들여라.
평화를 사랑하는 너의 친구들은 세계의 각 사원안에 잠들어 있다. 그들을 깨워서 함께 사악한 악마 아즈라엘을 없애도록 하여라!




사악한 악마 아즈라엘


아름다운 여신 에랄드

북쪽의 사원

게임에 막 들어가면 북쪽에 사원이 하나 있고 그 옆에 적들이 진을 치고 있는 여러 지역이 보인다. 무엇보다도 먼저 여신의 말에 따라 사원에 들어가 동료를 얻어야 한다. 만약 사원을 들르지 않고 곧바로 다른 곳에서 전투를 벌이게 된다면 백전백패는 명약관화한 사실이다. 만약 동료없이 첫스테이지를 통과한다면 그 사람은 은하영웅전설에 등장하는 안웬리보다 더 전략에 천재라고 칭찬해 주겠지만 결코 그런 일은 있을 수 없을 것이다. 결론을 말하자면 얼떨결에라도 사원을 그냥 지나치는 어리석음을 범하지 말라는 애기다.

서쪽 카날 지방

첫번째로 전투가 벌어지는 지역으로 총 16명의 적을 제거해야 이 지역을 되찾을 수 있다. 첫번째 사원에서 얻게된 동료는 클레이라는 성직자(Priest)이다. 이 녀석은 당분간은 공격하는 데는 사용하지 말고 주인공인 펌프킨 뒤쪽에 붙여놓고 주인공의 체력이 많이 떨어졌을 때 마법으로 체력을 보충해 주는데 이용하라고 권하고 싶다.

주로 이곳에서는 해골들이 공격해 오는데 2~3번 공격을 가하면 없앨 수 있다. 마지막 부분에는 코볼드라는 입술에 루즈바른 변태 원숭이들이 등장하는데 체력이 더 약한 클레이를 집중 공격해 온다. 이들이 등장하는 클레이가 죽지 않도록 각별히 신경써야 한다.


최초의 적들은 스켈리톤

동쪽 카날 지방

이번에는 총 17마리의 몬스터를 제거해야 한다. 이번에 등장하는 몬스터도 전에 등장했던 몬스터와 다른 점이 없기 때문에 전과 동일하게 싸워도 무방하다. 이쯤이면 주인공 펌프킨의 체력도 상당히 향상됐을 테니 클레이도 전투에 참가시켜 홀리라이트(Holy Light)마법을 사용해 보는것도 꽤 괜찮을 것이다. 그리고 진행도중 적들에게 선제공격을 당하지 않기 위해서는 현재 공격대형을 바꿔줄 필요가 있을 것이다.

마지막에는 세이버 타이거라는 녀석이 등장하는데 이 몬스터의 위력은 대단하므로 조심해야 한다..

상점

상점에 들려 다른 것은 안 사더라도 활(Bow)과 아처(Archer)라는 바디는 꼭 사도록 한다. 이것이 없으면 다음 스테이지부터 진행이 상당히 힘들어질 것이다.

무크 숲속

전 스테이지의 보스격으로 등장했던 세이버 타이거가 이제부터는 보통 몬스터처럼 자주 등장하게 된다. 다른 몬스터들과 같이 등장한 세이버 타이거 한마리 정도는 이제 별문제가 되지 않지만 중간쯤에 등장하는 세이버 타이거 두마리는 문제가 있다. 두마리가 동시에 공격해 오기 때문에 자칫하면 전멸하기 십상이다.

특히 여기서는 아처라는 바디를 펌프킨에게 장착시켜서 장거리에서 공격을 하는 것이 유리할 것이다. 아처가 사용하는 활을 이용하면 4칸의 거리가 떨어져 있는 적에게도 공격이 가능하다. 활로 공격한 후 한 칸정도 더 물러나면 거의 피해를 입지 않고 이들을 물리칠 수 있을 것이다.

마지막에는 라미아라는 활을 쏘는 여자 두명이 등장하는데 이들 또한 공격 거리가 상당히 멀기 때문에 골치 아프다. 우선 한명을 집중공격해 제거해야만 한결 수월하게 진행할 수 있을 것이다.


활을 사용하는 라미아. 우선 한명을 쓰러뜨려야...

제3회 게임 기획서 및
시나리오 공모전 당선작 발표

"게임을 만들고 싶은 욕구가 당선 비결"

챔프에서 주관한 제3회 게임 시나리오 공모전 당선작을 발표합니다.

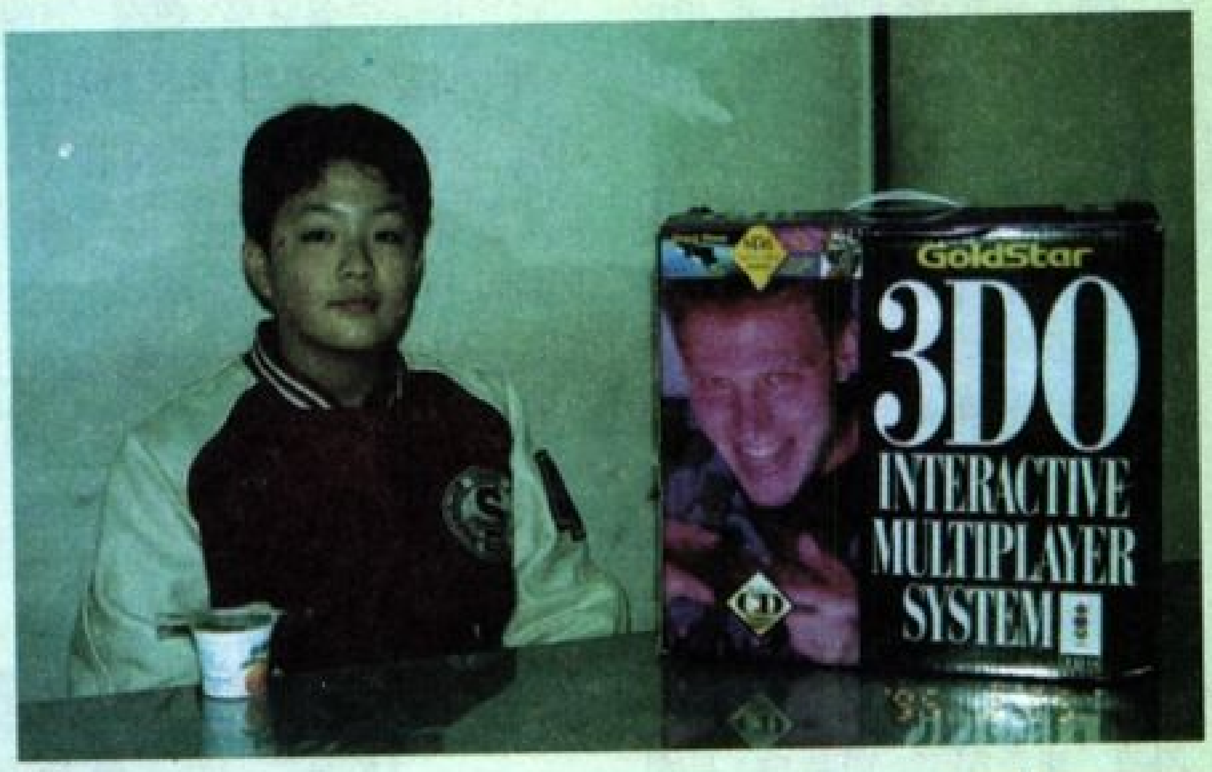
이번에도 독자분들의 열화와 같은 성원으로 성공리에 심사에 들어간 결과 응모자들의 수준에 깜짝 놀랐습니다.

응모작 편수는 지난 2회 때와 비슷했으나 한편 한편의 내용이 심사위원들을 고민에 빠뜨릴 정도로 우수했습니다.

특히 초등부 응모작들의 수준이 비약적으로 향상되어, 내년에는 바로 게임화시켜도 될 시나리오가 등장할 가능을 암시했습니다.

오랜 심사끝에 다음과 같이 당선작을 발표합니다.

진심으로 축하드리며 비록 아깝게 떨어진 작품들도 모두 훌륭한 작품이었음을 밝혀 드립니다.



■대상/ 해당자 없음(바로 게임화 가능한 작품은 없었습니다)

■초등부

우수상/ 김경해 : 서울시 양천구 목 3동 동신아파트 8-804 〈3DO 게임기〉

장려상/ 정찬구 : 경기도 수원시 팔달구 우암동 527-6 〈슈퍼컴보이〉

심대호 : 서울시 강동구 성내 1동 456-2 12/3 〈슈퍼컴보이〉

■일반부

우수상/ 김진섭 : 서울시 구로구 시흥본동 847-3 〈3D0 게임기〉

장려상/ 해당자 없음

심사평

일반부 응모작은 3편에 불과해 장려상에 해당하는 작품은 없었습니다.

*알림 : 당선자는 3월 10일까지 전화 연락바랍니다(TEL:702-3211)

심사평

우수상을 수상한 김경해 군의 「끼네전설3」은 지난 2회 공모전에도 응모해 우수상을 거머쥔 학생.

우선 중학생의 나이로 롤플레잉 게임의 스토리를 완벽하고 재미있게 전개해 나가는 점에 높은 점수를 주고 싶다. 또한 시스템 구성에서 중간 중간 보여지는 신선한 아이디어는 무한한 가능마저 엿보인다.

그러나 기존의 게임들을 알게 모르게 답습하고 있는 점이 아쉬움으로 남는다. 바로 이점은 모든 응모작들의 공통된 무의식적 답습이라 생각하고 김 군은 멀지않아 이번 문제점을 해결할 수 있는 시나리오를 구성, 바로 게임화 가능한 시나리오를 쓸 수 있다는 가능성이 선정을 가능케 했다.

한편, 장래에 게임 프로그래머겸 시나리오 작가가 되고 싶다는 김 군은 "평소 공상과학소설 읽기와 글쓰기를 좋아했고 스스로 게임을 만들고 싶어 공모전에 참가했는데 기대 이상의 좋은 결과를 얻게 되어 무척 기쁩니다"라고 하며 바로 게임화할 수 있는 완벽한 시나리오를 완성시키지 못해 못내 아쉬워했다.





※ 위 챔프티켓을 빠짐없이 1년치를 모아 보내주시면 누구나 원하는 단행본 1권을 드립니다

3DO, CD-i 사업 그룹 차원에서 밀어 부친다

- 95 뉴미디어 월드 심포지엄에서 밝혀 -

최근 3DO와 CD-i 등 멀티미디어 분야에서 두각을 나타내고 있는 LG전자는 지난 2월 16일 '뉴미디어 월드95 심포지엄'를 통해 3DO를 비롯한 멀티미디어 분야의 향후 구도를 밝히며 그룹 전체 차원에서 지원 추진되고 있음을 천명했다.

LG전자는 21세기 계획 중 하나로 각 분야별 방대한 투자를 계획하고 있는데 특히 게임시장은 미국 시장을 중심으로 세계의 다양한 기업들이 참여 하고 있는 황금산업으로 평가했다.

LG는 차세대 게임기인 3DO를 중심으로 핵심 그래픽 기술, 응용 소프트웨어 기술 등을 배워 공동투자기업과 제휴를 강화할 것이며, 3DO 게임 사업 확장을 위해 소프트웨어의 지속적 출시, 소프트웨어의 한글화 등 소프트웨어 중심의 사업을 전개할 것이라고 강조했다.



한편 CD-i에 대해선 대화형 학습효과가 뛰어난 점을 감안해 포터블형의 개발에 초점을 맞추고 교육용 소프트웨어의 개발에 주력하면서 우선적으로 교육취약 지구에 CD-i의 보급을 함으로써 교육용으로서의 멀티미디어 기기라는 인지도를 높인다는 것이다. 또한 무상 대여를 통해 CD-i의 교육적 효과를 인식시키고 교육적 가치가 있는 타이틀을 직접 개발 교육의 질을 향상 시킬 것이라고 말했다.

또한 LG전자는 기존 경쟁 제품과 디자인, 품질, 제품 서비스 등의 차별화를 통해 멀티미디어 분야 개발에 주력할 것이며 앞으로 자체 브랜드의 소프트 웨어를 중점개발, 미국시장을 중심으로 전 세계에 소프트웨어 판매업체로서 이미지를 구축할 계획임을 밝혔다.

LG 전자의 CD-i 한국 시장 전략

LG전자
- 멀티미디어 교육기구로 중점 이미지 부각
- 철저한 교육 시장 공략
- 하드, 소프트 동시 판매

↓

95년	→	96년	→	97년
교육 취약 지구 공략 (유치원/어학)		초/중/고등학교 공략(특수 교육)		교육 시장 진입 (교양 교육 개발)

↓

CD-i 인지도 향상
CD-i 보급 확대
S/W Biz. 기반 구축





※ 챔프점수 제도는 타 잡지와 달리 1년치를 모으시면 최소한 누구나 5,000원 이상의 단행본을 드립니다. (단, 단행본 우송료는 본인 부담)

겜훈장

으다다다~ 입춘이 지났구나. 하지만 아직도 매서운 겨울 바람... 이 바람을 잠재울 만한 화끈한 게임은 없을까? 쓰읍... 게임을 찾기전에 책상위에 쌓인 엽서들의 답변이나 해줘야겠군. 아! 잠시 알려드릴 것이 있는데 엽서들 중에서 이름을 쓰지 않은 것들은 정말로 거북합니다. 호칭을 정하기가 영... 자신의 엽서가 실리지 않았다고 실망하지는 마십시오. 지성이면 감천 아닐까요?



겜훈장 용자난무상! 1,000점

홍 석/[redacted]

Q 친애하는 겜훈장님.
저는 오락이라면 자다가도 벌떡 일어나는 평범한 소년입니다. 제가 물어보려고 하는 질문의 주요 내용은 얼마전부터 새로 구입한 「브레스 오브 화이어 Ⅱ」를 하고 있는데 숨겨진 동료가 있다는 이야기를 들었습니다. 정말로 있는지 궁금하며 있다면 얻을 수 있는 방법 좀 가르쳐 주세요.

박성보 / [redacted]

A 「브레스 오브 화이어 Ⅱ」에 숨겨진 동료가 있다는 이야기는 저도 들었습니다. 그리고 물론 발견했지요. 숨겨진 동료는 전작에 등장하였던 마도사 디스입니다. 디스를 동료로 만드는 방법은 우선, 하이랜드성 아래쪽에 있는 고래를 타고 도착하면 곧바로 앞쪽에 눈에 잘 띄지는 않지만 홀이 있을 것입니다. 그곳으로 들어가서 디스의 정령들과 이야기를 해보십시오. 그후에 훌 마법을 이용하여 모트마을로 가서 마법학교 2층 왼쪽 방안에 있는 사람과 이야기를 하면 디스가 되어서 동료로 들어올 것입니다.



박력의 겜훈장! 500점

장창원/[redacted]

Q 겜훈장 보시오! 저는 분당에 사는 지혁이란 놈인데 다름이 아니라 새턴에 사용되는 CD가 다른 기종에서도 사용될 수 있는지요?(ex. 플레이 스테이션)
두번째 질문, 차세대 게임기 중에서 무엇이 제일 나은지요?
세번째 질문, 64비트 오락기에 대한 전망은 어떠한지요? 이상!!

손지혁 / [redacted]

A 지혁군 보시오! 새턴의 소프트가 다른 기종에도 사용된다면 누가 구태여 차세대 게임기를 살 때 고민하겠소. 그 정도는 상식이 아닐까 생각되는데... 그리고 차세대 게임기중 성능면에서 제일 뛰어난 것은 플레이 스테이션이라오. 소프트쪽은 새턴이 더 낫고. 64비트기기들의 전망이라면 가장 먼저 64비트로 눈을 돌린 닌텐도에 그 승부수가 있다고 생각하오. 닌텐도의 발전에 따라 다른 64비트 게임기들의 발전 속도도 정해질 테니까.

Q 안녕하십니까? 새해 복 많이 받고 계신지요. 너무너무 궁금한 것이 있어서 엽서를 드립니다. 사실 이번에 큰맘 먹고 얼라이브를 구입하려고 합니다. 그런데 말이죠. 지난호 기사에 「3DO 블라스터」라는 것을 사용하면 IBM PC상에서 3DO게임을 할 수 있다는 기사를 읽게 되었습니다. 그렇다면 혹시 컴퓨터용 게임을 3DO에서 할 수는 없을까요? 겜훈장님의 답변에 얼라이브를 구입하느냐 마느냐가 달려 있답니다.

배상윤 / [redacted]

A 질문이 너무 길었기 때문에 간략하게 말씀 드리겠습니다. 3DO 블라스터는 3DO의 소프트를 IBM PC에서도 사용할 수 있게 해주는 아주 유용한 옵션입니다. 그러나 이 옵션을 이용한다고 해도 3DO에서 IBM PC용의 소프트를 사용할 수는 없습니다. 앞으로 개발이 될 수도 있지만 현재로써는 불가능한 일입니다.

Q 겜훈장님!
간단하게 말씀 드리겠습니다. 「용호의 권2」를 즐기고 있는데 기스를 고르는 법을 가르쳐 주십시오. 전화로 통화하기가 너무나 힘들어서 이렇게 엽서를 보냅니다.

정우선 / [redacted]

A 「용호의 권2」에서 기스 하워드를 고르는 법은 2가지가 있는데 첫째로 전원을 켜고 자울스의 로고화면이 뜰 때 ↙→↘↓↙←↘+YR의 커멘드를 입력하는 것입니다. 그러나 이 커멘드가 너무 어렵기 때문에 힘들 경우는 지금부터 말씀드릴 두번째 방법을 사용하십시오. 두번째 방법은 스



겜훈장 신토불이상! 500점

정운호 /

토리 모드를 진행하여 단 한판도 지지 않고 기스까지 진행합니다. 그후 기스를 한대도 때리지 말고 져준 후에 컨티뉴를 합니다. 컨티뉴 후 캐릭터 셀렉트 화면에서 각 캐릭터들의 얼굴이 돌아갈 때 2P쪽의 스타트를 누르면 도중참가대전이 되고 기스를 선택할 수 있습니다.

Q 겜훈장님 안녕하세요? 저는 차세대 게임기에 관심이 많은 중학생입니다. 때문에 질문을 드리겠습니다. CD 게임기 하나로 모든 CD 게임기의 게임을 즐길 수 있을까요? 그리고 SNK의 이식중단발표가 사실인가요? 모든 RPG 공략집은 서점에서 판매하나요? 마지막으로 「버철 화이터」가 플레이 스테이션으로 이식될까요? 질문에 답해주시고 밥 잘드시며 오래 사세요.

곽도영 /

A 첫번째 답변인데 CD 게임기 하나로 다른 CD 게임들을 즐길 수는 없습니다. 그리고 SNK의 이식중단 발표는 완전한 헛소문은 아니라고 생각합니다. 자사의 지명도를 유지하려면 나름대로의 자구책은 필요하다고 생각하니까요? 세번째로 모든 RPG의 공략집을 판매하는 것은 아니죠. 지명도 있는 게임들만을 선정하여 단행본으로 만들고 있습니다. 네번째 질문인 버철 화이터의 이식건은 저를 상당히 당황하게 만드는군요. 당연히 플레이 스테이션으로 이식이 안돼죠. 새턴의 강점은 버철 화이터가 새턴의 소프트라는데 있으니까요.

Q 안녕하세요 겜훈장님? 요즘 SFC를 사야할지 슈퍼 32X를 사야할지 고민하고 있습니다. 제발 현명한 선택을 할 수 있도록 도와주세요. 첫째로 슈퍼 알라딘보이에는 「슈퍼 동키콩 컨트리」같은 독특한 기법을 사용한 게임이 나올 수 있을까요? 둘째, 슈퍼32X에 롤플레잉 게임이 나올까요?

김진환 /

A 양쪽의 게임기 구입에 대해서 고민하고 계시군요. 그렇다면 그 고민을 해결해 드리죠. 기계 즉, 하드웨어의 성능으로는 슈퍼32X쪽이 월등합니다. 단지 음원 성능만이 슈퍼컴보이에 비해서 떨어지죠. 때문에 장래성을 생각한다면 슈퍼32X쪽이 좋지만 간단하게 현재의 상태로 구입과 동시에 즐거움을 즐기시려면 슈퍼컴보이쪽이 훨씬 좋으실 겁니다. 즐거운 대작들이 많으니까요. 그리고 마지막으로 슈퍼32X쪽에 RPG가 나오느냐고 물어보셨는데 당연히 나오겠지요. 시간이 얼마가 걸리는지가 문제이지만요.

Q Dear our friend 겜훈장님! 저는 슈퍼 알라딘보이로 슈퍼 32X가 나온다는 소식을 듣고 슈퍼 알라딘보이를 산 유저입니다. 그런데 슈퍼32X의 가격을 용산의 어느 상가에서 물어보니 30만원 이상이라고 그러더군요. 그런데 컴퓨터 브레인이라는 별명을 가진 형이 세운상가에서는 10만원 정도면 살 수 있다고 그러는데요. 슈퍼32X의 진짜 시중 가격은 얼마입니까? 그리고 슈퍼32X로 「철권」이 나온다는데, 그렇다면 팩으로 나옵니까?

김현석 /

A 용산에 슈퍼32X의 가격을 물어본 것이 아마도 조금전의 일이었나 보죠? 현재 발매가 되고 있는 슈퍼32X의 가격은 198,000원정도입니다. 그리고 어떤 브레인에게 물어봤는지는 모르지만 실질적으로 그 가격에 슈퍼32X를 구입한다는 것은 좀 무리일 것같군요. 그리고 슈퍼32X로 「철권」이 나온다는 이야기는 저도 처음 듣는 이야기입니다. 이 정도로 충분한 답변이 됐는지요.

Q 겜 훈장님! 심심해서 불러봤어요. 사실은 굉장한 일을 물어보려구요. 어제 전 오락실에서 「진 싸울아비 투혼(사무라이)」을 했어요. 그런데 심판을 보는 녀석이 와서는 경기를 하자고 하는군요! 세상에 무기도 없는 캐릭터가 패왕상공권을 써요. 정말 믿기지 않죠? 첫판에 한조를 고른 후 다른 사람이 계속 컨티뉴해서 게임을 했더니 심판이 나왔어요. 단 한조가 계속 이기고 계속 다른 상대를 했어요. 주인 아저씨도 믿기지 않나봐요. 좀 알려 주세요. 겜 훈장님. 아니 사부님...
또, 고르는 방법이 있는지 알려 주세요. 제발 왜 이러는 지요!

A 물론 심판인 구루코를 고를 수가 있지요. 그러나 이것은 일반 오락실에서는 가능하지 않습니다. 물론 상대할 수는 있겠지만 오락실에서 구루코를 조작할 수는 없습니다. 가정용과 CD의 경우에는 가능하지요. 그럼 가정용과 CD에서 구루코를 고를 수 있는 방법을 알려드리지요. 캐릭터의 선택화면에서 ↑↓←↑↓→ A



요란망칙 겜훈장상! 500점

원동미 /



겜훈장 '펑'상! 1,000점

최종선 /

버튼을 누르면 구루코를 선택할 수 있고 동일 캐릭터 대전도 가능합니다.

김강혁 /

Q 안녕하세요. 겜훈장님.
「FF Ⅵ」를 즐기는 독자인데, 오페라 극장에 들어갈 수 없습니다. 이벤트도 다 진행시켰는데... 제발~ 좀 가르쳐 주세요. 새해 복도 많이 받으시구요.

박남규 /

A 제 생각으로는요. 아무래도 지들 마을에 있는 아우저의 저택에서 아우저와 단장을 만난 뒤에 단장이 놓고 간 초대장을 가지고 오지 않은 것같군요. 초대장을 가지고 오페라 하우스로 다시 가보세요.

Q 안녕하십니까? 겜 훈장님.
네오 CD가 얼마전에 일본에서 발매했는데요, 우리나라에서는 발매를 언제하는지 알고 싶고, 새턴이나 플레이 스테이션과 같은 차세대 게임기 무리와는 왜 따로 노는지 알고 싶습니다.

한재현 /

A 먼저 네오CD는 국내에서 정식 발매가 되지 않습니다. 그 정확한 이유는 저도 모르겠구요. 그리고 두번째 질문이신 차세대 건은 간단합니다. 네오CD는 16비트이기 때문이지요. 기존의 네오지오의 성능이 대폭적으로 파워 업된 것도 아니기 때문에 차세대 게임기라고는 부를 수 없습니다. 장점도 딱 한가지 뿐이죠. 고가의 카트리지 게임을 저가로 즐길 수 있다는 점입니다.

Q 안녕하십니까? 겜 훈장님.
몇가지 알고 싶은 것이 있어서 엽서드립니다. 슈퍼32X에 대해서인데, 새턴에서 발매되는 소프트웨어들은 슈퍼32X로 이식될 가능성이 있는지요? 또, 요즘들어 서드파티인 빅터 엔터테인먼트는 롬 카트리지에 참여하지 않은 것같은데 어떻게 된 건가요? 여러면에서 훈장님을 존경합니다. 꼭 좀 답해 주십시오. 아! 또 빅터 엔터테인먼트는 슈퍼32X에 참여합니까? 꼭 가르쳐 주십시오. 그럼 이만.

이규승 /

A 새턴과 슈퍼32X는 기본적 CPU사양이 똑같습니다. 그러나 폴리곤 처리 능력과 색상, 그리고 음원적인 나머지 기능에서 떨어지기 때문에 새턴의 소프트들이 전부 슈퍼32X로 나올 리는 없습니다. 그리고 슈퍼32X쪽의 서드파티에는 빅터 엔터테인먼트의 이름은 없었습니다.

Q 안녕하세요? 저는 패밀리용 「화이널 환타지3」를 하는 학생입니다. 그런데, '직업 체인지'를 못해서 고생하고 있습니다. 'ジョブ' 라는 메뉴를 선택해도 안되고 레벨을 많이 올려도 되지 않습니다. '직업 체인지'하는 방법을 자세히 가르쳐 주세요. 가르쳐 주실거죠?

강중희 /

A 직업 체인지를 하려면 장착하고 있는 모든 장비를 탈착시켜야 합니다. 그후에는 반드시 체인지가 되니까 재미있게 즐기세요.

Q 겜 훈장님!
저는 「화이널 환타지6」를 하는 독자입니다. 마대륙 이후 광신도의 탑에서 왕이 나오는데 죽기전에 알테마를 써서 전부 전멸하고 있습니다. 어떻게 하면 좋을까요? 우리편이 알테마를 배우고 가도 죽기전에 왕이 쓰는 것이 아닐까요? 꼭 좀 가르쳐 주세요. 그리고 챔프 아트 갤러리에 참가하고 싶은데 그림에 색칠을 해서 보내는 것인가요? 이것도 꼭 가르쳐 주세요.

김경호 /

A 광신도의 탑에 있는 매직 마스터는 그다지 강한 적은 아닙니다. 다만 죽기 전에 사용하는 알테마가 문제인데 그것은 간단한 방법이 있습니다. 백마법중에 피닉스의 마석에서 얻을 수 있는 리레이즈라는 마법이 있습니다. 이 마법을 사용하면 죽어도 한번은 다시 살아나기 때문에 알테마로 전멸하여도 다시 살아나 파티 전멸의 위기를 막을 수 있을 것입니다. 아울러 아트 갤러리 참가 방법은 가능하면 관제엽서에 그림을 그리시고 여러가지 미술재료를 사용해 색칠해 보내주세요.

Q TO. 겜훈장
안녕하세요 겜훈장님?
저를 아십니까? 지난번에 한번 나왔는데, 아마 여기 룩셈부루크(Luxembourg)에서 챔프로 편지 보내는 독자는 저 혼자일 것입니다. 저는 게임챔프를 친구에게 부탁해서 보고 있습니다. 그런데 문제는 얼마전에 구입한 동키콩 팩입니다. 기쁜 마음으로 집에와서 팩을 사용하는 순간 이게 왠일 입니까? '이 팩은 컨버터로 사용할 수 없음'이란 글자가 나오는 것이 아니겠어요? 돈으로는 다시 환불이 되지 않아서 「모탈 컴배트2」와 「NBA JAM」으로 교환하였습니다. 이유는 팩이 PAL방식이기 때문인 것같은데 정확한 이유는 모르겠어요.

박경재 /

A 그 이유는 닌텐도에서 이미 일본에도 퍼져 있는 불법 카피를 막기 위해서 특수칩을 사용했기 때문입니다. 현재로는 동키콩을 카피할 수 있는 기계는 1대밖에 없습니다. 그것은 바로 국내에서 판매하는 뉴패왕-X라는 것이지요. 그리고 사용하고 계신 컨버터에 관한 것인데 컨버터라는 것은 간단하게 어떤 특정 기계에서 사용되는 프로그램을 다른 또 하나의 기계와 양쪽 호환을 이루게 해주는 것으로 소프트웨어와 하드웨어의 중간자 역할을 하게 됩니다.

챔프클럽

신상품, 서적, CD
비디오, 영화, 가볼 만한 곳

신상품

캔홀더



캔 음료수의 매력적인 휴식처.

부드러운 소재와 재미있는 아이디어가 돋보이는 캔홀더.

■ 판매 : 원영유통
■ 연락처 : 02-512-9364
■ 가격 : 12,000원

손목 시계



강렬한 자신만의 개성을 만들어 간다!

차세대 여러분들에게 잘 어울리는 소재와 과격한 스포츠에도 끄떡없이 보호해 주는 뚜껑이 달린 패션 시계.

■ 판매 : 교보문보장 ■ 연락처 : 02-732-9091 ■ 가격 : 72,000원

스파이 메모지



언뜻 보면 단순한 메모지, 그러나 알고보니 스파이들이 쓰는 비밀 종이.

글씨가 써여진 종이를 물에 넣으면 순식간에 글씨가 사라져 버리는 신기한 메모지.

■ 판매 : 스크린상회(일본)
■ 연락처 : 03-3291-3369
■ 가격 : 300엔

열쇠고리



이제 내 열쇠는 내가 책임진다! 귀여운 가죽 재킷에 나의 열쇠들을 엮어 다닐 수 있는 열쇠고리.

■ 판매 : JOHN & BILL
■ 연락처 : 02-712-8131 ■ 가격 : 19,800원

프리 스타일



기존에 어린이 블럭 완구는 조립설명서를 보고 따라 만드는 방식이었다. 이번에 「레고코리아」에서는 어린이 스스로가 상상력과 창의력을 발휘하여 자유롭게 조립할 수 있도록 고안된 블럭 완구 「프리스타일」을 새롭게 선보였다.

■ 판매 : 레고 코리아
■ 연락처 : 02-563-3780
■ 가격 : 1,900원 ~ 46,000원

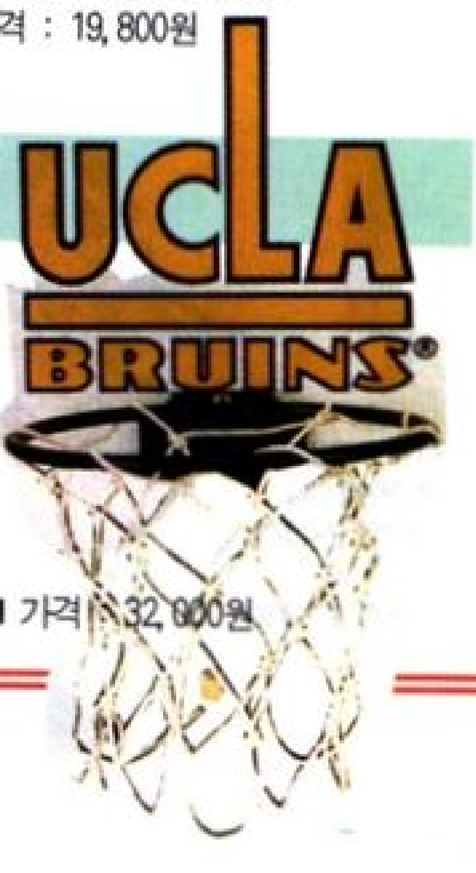
열쇠고리 게임기



언제 어디서나 게임을 즐길 수 있는 열쇠고리 게임기. 짬을 이용해 쌓인 스트레스를 말끔하게 풀어 보세요.

■ 판매 : JOHN & BILL
■ 연락처 : 02-712-8131
■ 가격 : 19,800원

사운드 농구대

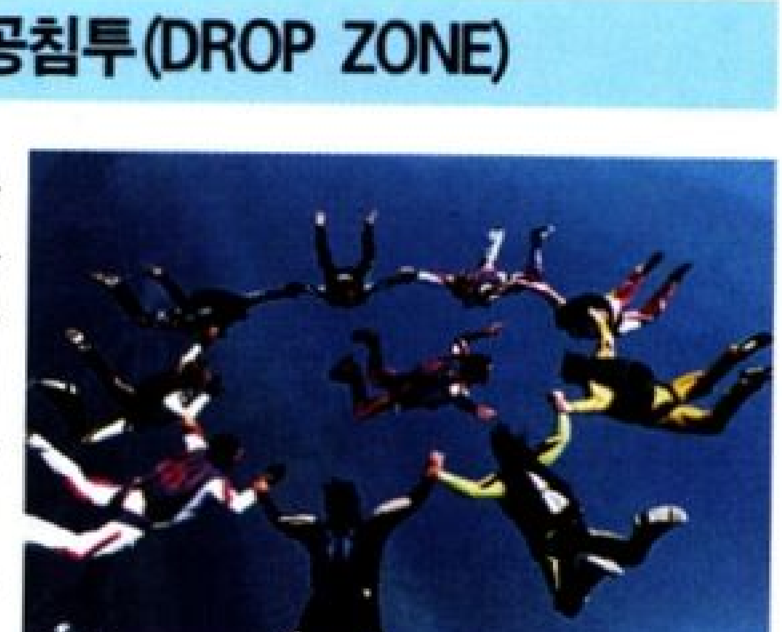


농구 코트의 뜨거운 함성 소리가 들려온다! 농구대에 슛골인하면 함성과 갈채가 터져 나오는 똑똑한 농구대.

■ 판매 : 원영유통 ■ 연락처 : 02-512-9364 ■ 가격 : 32,000원

영화

고공침투(DROP ZONE)



어드벤쳐 영화를 주로 만들어 왔던 존 바담 감독이 영화사상 처음으로 스카이다이버들의 멋진 활약상을 그린 「고공침투」를 제작했다. 주연은 데몰리션맨의 웨슬리 스나입스가 맡았다.

■ 개봉일 : 1995년 2월 18일
■ 개봉관 : 명보극장, 한일시네마극장, 그랜드시네마극장
■ 문의처 : 02-276-0077

오토매틱(AUTOMATIC)



컴퓨터가 세상을 지배하는 미국의 미래사회. 테크노피아 신세계를 꿈꾸는 로브젠의 사장 막스는 인간과 완벽하게 닮은 인조인간 오토매틱을 창조해내는데… 이 영화는 리버플릭 픽쳐의 작품으로 테크놀러지와 휴머니즘을 접목시킨 미래 SF영화이다.

■ 개봉일 : 95/ 3월 하순
■ 개봉관 : 미정
■ 문의처 : 02-269-1181



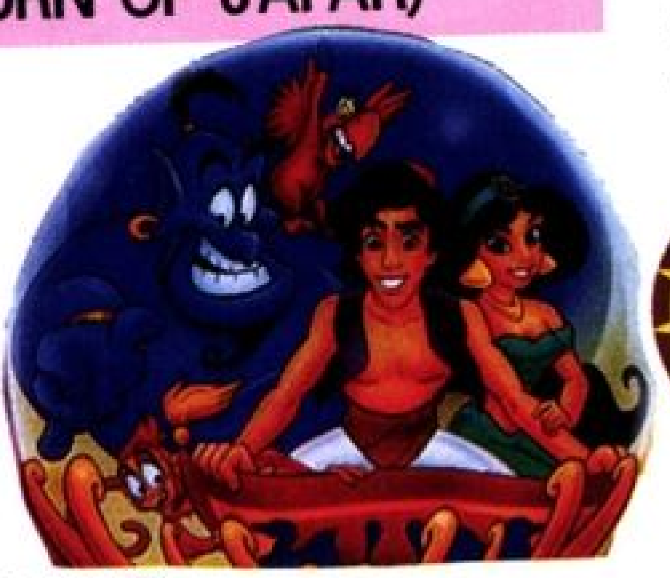
에이리언마스터 (THE PUPPET MASTERS)

이 작품은 금세기 최고의 공상과학 소설가 로버트 하이라인의 소설을 영화화한 것으로 가공할 미래에서 인간이 겪게될 기술과 인간성에 관해 다루고 있다.

■ 개봉일 : 95/ 3월 중순
■ 개봉관 : 미정
■ 문의처 : 02-527-0404

비디오

알라딘 II 돌아온 자파 (THE RETURN OF JAFAR)

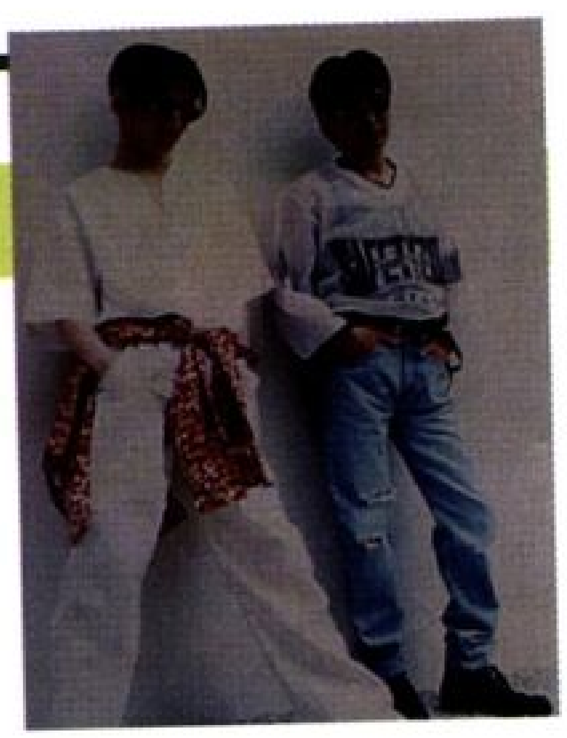


월트 디즈니의 두번째 알라딘 이야기인 「돌아온 자파」는 마법의 요술램프로부터 탈출한 사악한 자파가 복수를 시작하면서 그와 대항하여 싸우는 알라딘의 흥미진진한 이야기 이다.

■ 발매원 : 스타맥스 ■ 문의처 : 02-424-1671

CD

K2



「사랑과 우정사이」로 잘 알려진 피노키오의 김성면과 「하여가」의 기타세션 이태섭이 새롭게 K2라는 그룹을 결성해 첫 앨범을 냈다.

이번 앨범에서는 부활의 김태원 「이오공감」의 오태호 등 모처럼 실력파 음악인들의 곡들도 들을 수 있다.

■ 발매원 : 워너 뮤직 코리아(02-557-1525)
■ 가 격 : 10,000원

서적

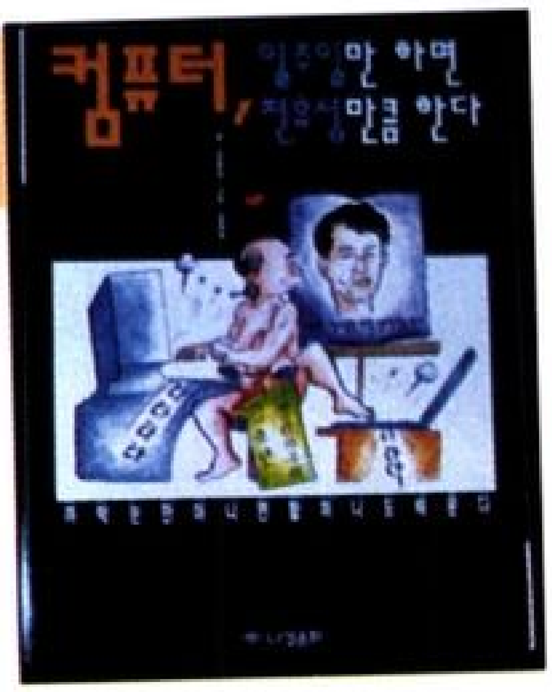
바이러스 분석과 백신 제작



이 책은 서울대 대학원에서 전기생리학으로 의학박사 학위를 받은 안철수씨가 7년동안 200여종의 간의 컴퓨터 바이러스를 분석하고 백신 프로그램을 제작한 경험을 바탕으로 바이러스 분석과 백신 프로그램 제작기법을 정리해 놓은 책이다.

■ 발행원 : 정보시대
■ 문의처 : 02-586-4004
■ 가격 : 9,000원

컴퓨터, 일주일만 하면 전유성만큼 한다



인기 개그맨 전유성이 자신의 어려웠던 PC입문 경험을 살려 컴퓨터 입문서인 「컴퓨터 일주일만 하면 전유성만큼 한다」라는 책을 펴냈다. 컴퓨터의 외부명칭과 부팅 등 PC의 기초 부터 워드 프로세서 문서작성 통신망 활용을 비롯한 70여 종류의 기본적인 사항을 망라한 책으로 중간중간에 재미있는 개그가 들어 있어 컴퓨터책 이라기보다는 만화나 소설처럼 쉽게 읽을 수 있는 책이다.

■ 발행원 : 나경문화
■ 문의처 : 02-701-7861
■ 가 격 : 7,500원

가볼만한 곳

21세기 복합문화휴식공간 「멀티방」



컴퓨터 및 멀티미디어, 소프트웨어 종합유통사인 한국소프트가 첨단 시스템을 갖춘 멀티미디어 공간 「멀티방」을 개장했다.

강남고속버스터미널과 명일동 두곳에 문을 연 멀티방은 최신 게임 S/W를 즐길 수 있는 「게임방」, 전화기, 팩스, 복사기등을 설치하여 PC통신과 사무서비스를 받을 수 있는 「사무OA방」. 컴퓨터 주변기기 및 소프트 웨어를 염가로 구입할 수 있는 「판매방」. 교육용 멀티미디어 S/W를 학습할 수 있는 「공부방」, 선명한 영상과 생생한 사운드를 편안하게 감상할 수 있는 「비디오방」과 「노래방」으로 구성되어 있다

■ 개장시간 : 오전 9시 ~ 오후 7시
■ 입장료 : 1시간 - 4,000원 (1개월 30,000원)
■ 위 치 : 강남고속버스터미널 경부선 6층 (제 1점) TEL) 02-599-6661
강동구 명일동 해태백화점 옆 동혜빌딩 3층 (제 2점) TEL) 02-441-6438

금단의 비법

●명작 게임의 비법들아 모두 모여라!

여전히 금단의 비법 코너를 사랑해 주는 독자들을 위해서 저희 게임챔프에서는 밤낮없이 비법들을 수집하고 있습니다. 자신이 소유한 게임의 비법이 실렸는지 긴장하시고 주목하십시오! 금단의 비법은 게임의 재미를 200% 파워 업시켜 드립니다. 그리고 소유하고 있는 게임의 비법이 실리지 않았다고 너무 서운해 하지 마세요.

●나눠주는 기쁨! 되로 주고 말로 받는다!

혼자만이 알고 있기에 너무나 아까운 비법들. 그 모두를 엽서나 FAX로 보내 주십시오. 금단의 비법 애호가들의 의사를 최대한 반영하여 전국의 독자들과 기쁨을 나누며 챔프점수도 드립니다. 두드리십시오! 애호가들을 위한 금단의 비법 담당자 책상은 언제나 열려 있습니다!

챔프 제공 금단의 비법

보내실곳 서울시 용산구 원효로1가 116-2 지산빌딩 3층
우편번호: 140-111 [금단의 비법] 담당자 앞

SFC 슈퍼컴보이편

유유백서
처음부터 숨겨진 3인 선택

유유백서에서 최초부터 숨겨진 3인「구라마, 젊은 겐카이, 100퍼센트 도구로」을 사용할 수 있는 금단의 비법이 발견되었다. 타이틀 화면이 나오기 전에 영어로 유유백서라는 문자가 나타나면 'B, A, B, Y, B, A, B, Y' 순으로 버튼을 누른다. 그리고 캐릭터 선택화면에서 구라마, 겐카이, 도구로 중 마음에 드는 캐릭터에 커서를 맞추고 L,R버튼을 누른 채로 A버튼을 누르면 선택한 캐릭터가 최강의 캐릭터로 변신한 상태로 게임이 시작된다!!



커멘드를 입력하면 "아라요또"라고 목소리가 나온다

구라마


평상시에도 강력한 구라마가 더욱 강해졌다. 눈으로 확인할 수 있을 정도로 파괴력 넘치는 기술을 구사한다

젊은 겐카이

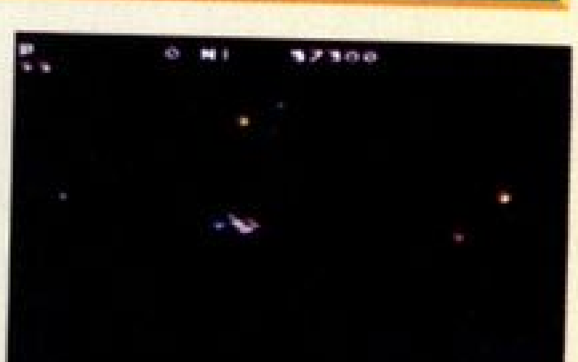

젊음을 되돌려 받은 후 더욱 강해진 겐카이. 믿을수 없을 정도로 스피디하게 움직이게 되었다. 재빨리 움직여 재빨리 승리를 거머쥐는 것이다

100퍼센트 도구로


강하다! 정말 강하다!! 이 게임 최강의 캐릭터를 자신의 손으로 조작할 수 있다는 것은 승리를 잡고 있다는 말이 되겠지…

극상 파로디우스
드디어 무적모드 발견!

이번에는 슈퍼컴보이용 극상 파로디우스 비법을 소개하겠다. 이 어려운 게임에 드디어 무적모드가 발견되었다. 게임을 플레이하는 도중에 포즈를 걸고 커멘드를 입력하면 된다. 그 커멘드는 좀 복잡할 수도 있지만 'A,Y,A,Y,L,R,L,R,B,X,B,X,B,X'라는 엄청난 순서로 버튼을 누른 후에 포즈를 풀면 된다.


게임 플레이 중에 포즈를 걸고 커멘드를 입력하자


커멘드 입력이 성공한 후 포즈를 풀면 무적이 되어 있다!

진 여신전생 if…
숨겨진 캐릭터 미야모토 아키라 등장!

제 4의 파트너, 미야모토 아키라가 등장하는 금단의 비법. 우선은 게임을 한번 클리어한 후에 새롭게 게임을 시작한다. 다음에 다른 파트너의 유혹을 거절하고 학교의 1층부터 3층까지에 있는 모든 사람들과 이야기를 한다. 그리고 1층의 클럽부실과 물품함에서 무기와 방어구를 모두 입수한 후에 1층 북동쪽에 있는 계단의 옆으로 가보자. 그러면 숨겨진 캐릭터인 미야모토 아키라와 만나게 될 것이다.


학교의 1층부터 3층에 있는 모든 사람과 이야기하자

슈퍼 동키콩 컨트리

보너스 게임만 즐길 수 있다

슈퍼 동키콩 컨트리에서 가장 즐거운 부분인 보너스 게임만을 플레이할 수 있는 비법. 우선은 오프닝 화면에서 하, Y를 동시에 연타하여 보자. 그러면 화면이 캐릭터가 동굴에 있는 화면으로 바뀔 것이다. 이 동굴에는 4종류의 애니멀 통이 3개씩 있고 같은 종류의 애니멀 통을 다 모으면 그때 그때 보너스 게임만을 즐길수 있다.


오프닝 화면에서 커멘드를 입력

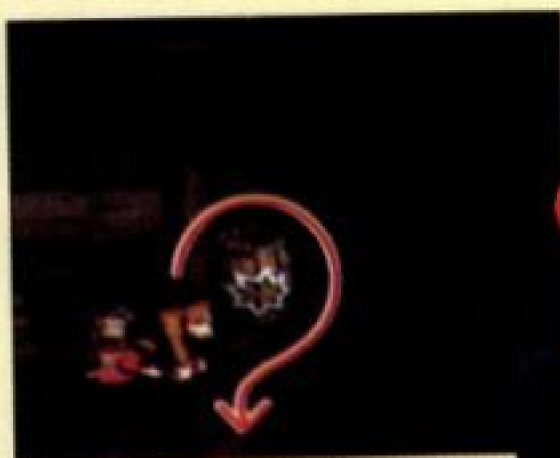

동굴 안에는 애니멀 통이 전부 모여 있다



제한시간까지 얼마나 모을 수 있을까?

간단 게임 클리어

우선은 레벨2의 마인카트 코스터에 들어서서 입구 부근에 있는 나무통 대포를 점프하여 뛰어넘자. 여기에서 대포를 뛰어넘는 순간 콘트롤러의 왼쪽을 누르고 그대로 아래로 떨어진다. 그러면 무슨 이유에서인지 콩들이 출구의 바로앞으로 떨어지게 된다. 그후에 크리터를 한번 피하면 가볍게 이 스테이지는 통과하게 된다.


나무통 대포를 뛰어넘는 순간에 콘트롤러의 왼쪽을 누른 채로 아래로 떨어진다


콩들이 골인 직전까지 날아가게 된다



이후는 그대로 골인!!

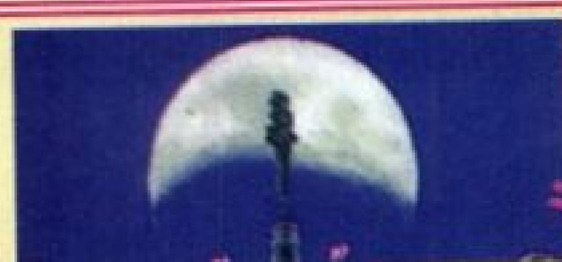
미소녀 전사 세라문S

타이틀이 변한다!

주역이 뒤바뀌며 타이틀이 변해 버리는 비법. 먼저 스토리 모드에서 게임을 시작하여 세라문 이외의 캐릭터를 이용하여 엔딩을 보자. 그러면 엔딩 후에 오프닝 화면으로 돌아간다. 이때 최초에 등장하는 세라문의 모습이 유저가 클리어한 캐릭터의 모습으로 변해 있을 것이다. 더우기 게임의 타이틀도 클리어한 캐릭터의 이름으로 변하게 된다. 이런 현상은 전원을 끌 때까지 계속된다.



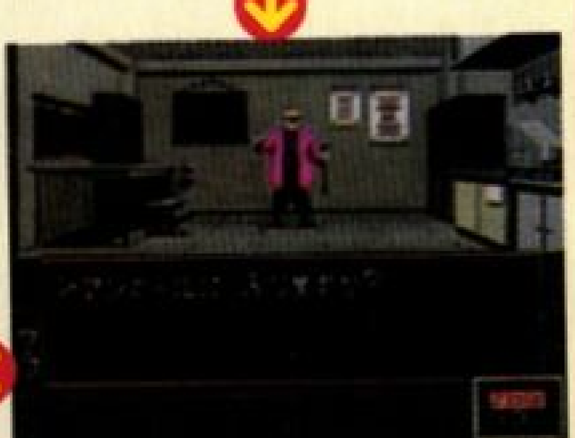
세라 머큐리의 경우

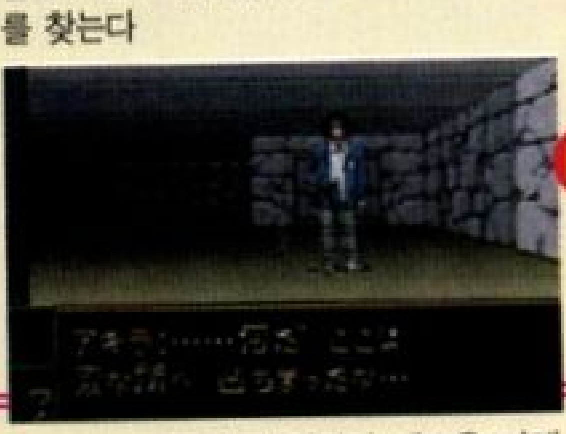

오프닝 화면의 그림이 세라문에서 세라 머큐리로 변해 있다


이럴수가! 타이틀 화면까지 세라 머큐리S로 되어있다!


1층의 계단 옆에 미야모토가 있다. 단 한번 유혹을 거절하지 않으면 안된다


클럽부실과 물품함에서 무기와 방어구를 찾는다

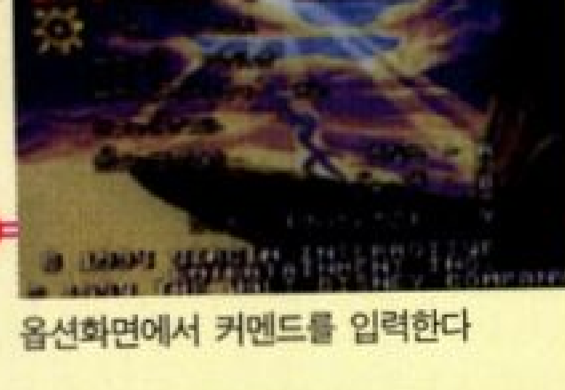

학교에서 이벤트를 클리어한 후에 용무원실로 가자


거기에는 지금까지 없었던 새로운 마계 「노모스」가 있을 것이다

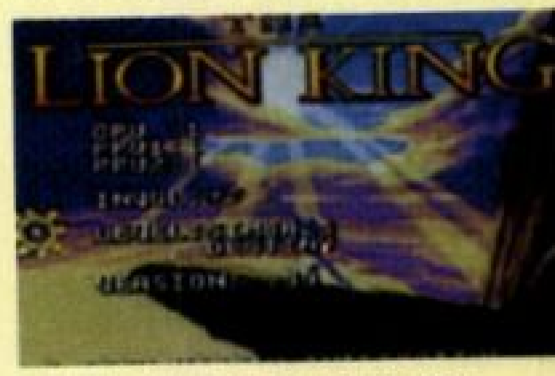
라이온 킹

무적&스테이지 셀렉트

무적과 스테이지 셀렉트가 가능한 금단의 비법을 소개하겠다. 옵션화면에서 'B, A, R, R, Y'의 순으로 버튼을 누르면 화면에 표시되어 있는 항목이 변하게 된다. 이 사이에 「INVUL」의 항목에서 ON으로 한 후에 게임을 시작하면 무적이 된다. 또한 「LEVEL」 항목에서 스테이지명을 설정한 후 게임을 스타트하면 그 스테이지에서 게임을 시작할 수 있다.



옵션화면에서 커멘드를 입력한다



이렇게 화면 항목이 변하게 된다

차세대기 비법

PS/투신전

가이아를 고를 수 있다

엄청나게 강력한 보스「가이아」. 이녀석을 사용할 수 있는 비기를 소개하겠다. 우선은 타이틀 화면에서 '↓↘→+약베기'를 입력하자. 그러면 '파이트'라는 목소리가 나온 후에 문자가 붉은색을 띠게 될 것이다. 다음에는 모드를 선택하고 캐릭터 선택화면으로 되면 에이지의 얼굴에서 콘트롤러의 위를 누른 채 캐릭터를 선택하자. 그러면 가이아를 마음대로 조작할 수 있다.



모드를 선택한 후에 캐릭터 선택화면에서 콘트롤러를 위로 한 채 캐릭터를 고른다



모드 문자들이 모이기 시작하면 커멘드를 입력한다



그렇게 하면 가이아가 사용 가능해진다. 물론 동일 캐릭터 대전도 가능하다

시야를 넓힐 수도, 시점을 변경할 수도 있다

폴리곤 격투 게임인 투신전에 상당히 재미있는 비법이 있다. 그것은 대전시의 시야를 넓힐 수 있는 것인데 우선은 화면상의 체력 게이지가 사라지는 비법. 게임중에 스타트 버튼을 눌러서 포즈를 건 후에 콘트롤러의 4개 버튼을 눌러보자. 그러면 'PAUSE'라는 글자가 사라질 것이다. 한번 더 같은 방법을 사용해 보자. 이번에는 체력 게이지가 사라질 것이다. 스타트 버튼을 누르고 포즈를 해제하면 체력 게이지가 없는 상태에서 플레이할 수 있다.

또 한가지는 시점을 마음대로 움직이는 비법. 옵션화면에서 L,R의 4개 버튼을 누르면 'NOT USE'로 변경된다. 그 후에 사진으로 설명하고 있는 대로 하고 게임을 스타트한다. 게임을 시작하면 포즈를 걸고 콘트롤러 4개의 버튼을 누른 채로 셀렉트 버튼을 누르고 다시한번 셀렉트 버튼을 누른다. 그후에는 L,R버튼과 조종버튼으로 시점을 움직이기도 하고 줌 인 아웃이 가능하다.



대전중이나 스토리 진행중에 포즈를 건다



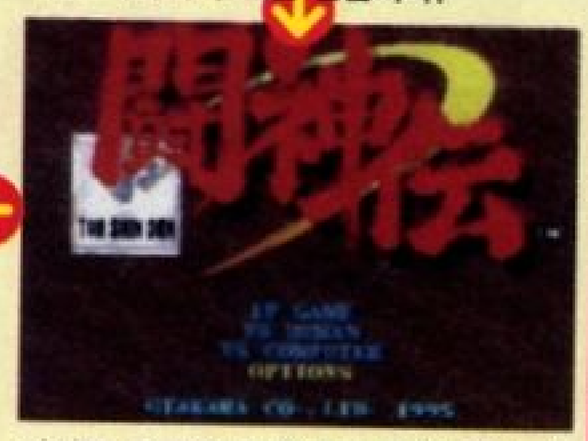
화면중앙에 표시된 'PAUSE' 등의 문자가 깨끗하게 사라졌다



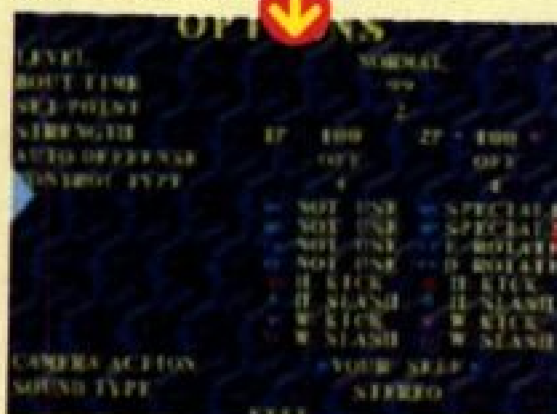
화면 위쪽에 있는 스코어와 체력 게이지가 사라져서 스릴 만점이다!



L1,L2,R1,R2 4개의 버튼이 'NOT USE'로 변하게 된다



타이틀 화면이나 플레이 도중 화면 등에서 옵션을 고른다



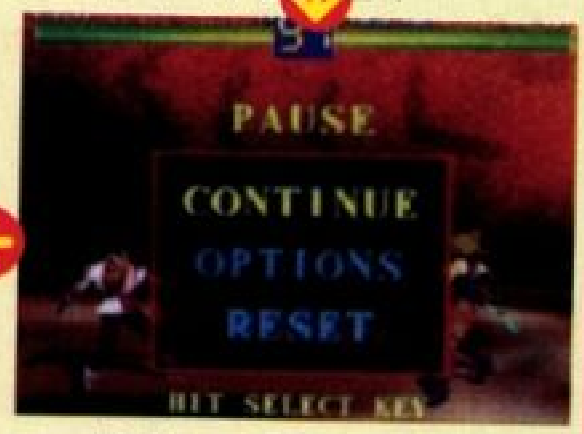
그리고 카메라 액션을 'YOUR SELF'로 변경하자



이번에는 'CONTROL TYPE'의 숫자를 33 이상이 되게 변경시킨다



L,R 4개의 버튼과 조종키로 시점을 자유롭게 변경시킬 수 있다

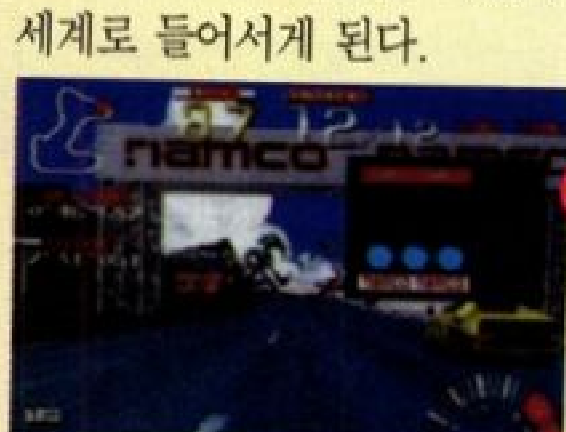


그 다음에는 게임을 시작하여 포즈를 건다

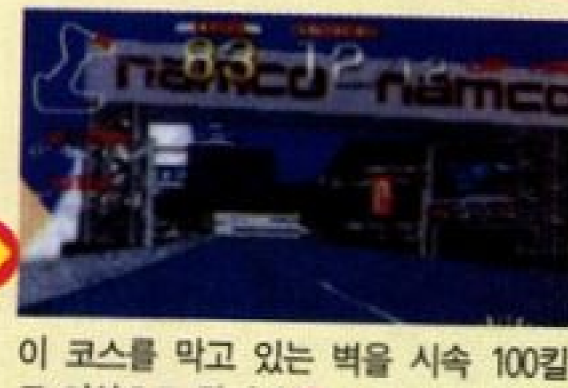
PS/리지 레이서

역회전 후에 좌우반전을 할 수 있다!

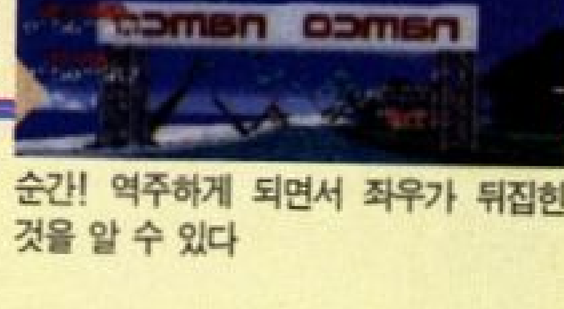
모든 코스에서 1위를 하게 되면 즐길 수 있는 엑스트라 코스. 벌써 재미가 없다고? 그러한 유저들 위해서 엑스트라 코스에 거울의 세계가 발견되었다. 레이스가 시작된 후에 남코의 프랭 카드가 나오는 곳에서 U턴하자. 그후에는 코스상에 있는 벽으로 시속 100키로 이상으로 달려들면 좌우가 뒤집힌 거울의 세계로 들어서게 된다.



스타트 지점에서도 보이는 이 남코의 플랭 카드에서 U턴한다



이 코스를 막고 있는 벽을 시속 100킬로 이상으로 달려가자



순간! 역주하게 되면서 좌우가 뒤집힌 것을 알 수 있다

SS/버철 화이터

마지막 보스 듀랄을 선택할 수 있다

강력한 기술과 재빠른 움직임으로 플레이어를 압도하는 마지막 보스 듀랄 크로스를 아케이드 모드와 대전 모드에서도 고를 수 있는 비법이 발견되었다.

우선 전원을 넣고 기다리자. 타이틀 화면이 나오면 스타트 버튼을 눌러서 아케이드 모드를 선택한 후에 캐릭터 선택화면에서 커멘드를 입력하자. 이 커멘드의 힌트는 바로 듀랄의 이름에 있었는데 'DURAL'이라는 영문자대로 조종기를 아래, 위, 오른쪽으로 한 후 재빨리 왼쪽을 누르면서 동시에 A버튼을 누르면 된다.

그러면 아키라의 미소짓는 얼굴이 나올 때 이상한 비명이 들리는데 그 후에 1스테이지에 들어서게 되면 아키라 대신 듀랄이 잭키와 마주보고 서 있을 것이다.

그리고 또 다른 방법은 타이틀 화면에서 조종기의 위를 17번 누른 후 대전 모드에 들어가서 캐릭터를 다시 선택할 때 'L + R + 스타트 버튼'을 누르면서 선택하면 된다.

강력한 기술을 사용하는 듀랄을 선택해서 최강자의 자리를 노리자!



아니! 아키라 대신 듀랄이!?



아키라…가 아닌 듀랄의 연환퇴!



듀랄은 아키라의 기술인 철산고도 사용할 수 있다



이것은 파이와 라우의 기술인 연환배전각

독 자 편

이 난은 독자들이 보내온 엽서로 꾸며지는 곳입니다. 때문에 사진이 없는 경우가 있으므로 양해 바랍니다. 여기에 뽑히신 분들에게는 1등은 IBM PC게임팩, 2등은 게임챔프 게임음악CD를 드리며 그 외의 분들에게는 챔프점수 1,000점을 드립니다. (간혹 외지에서 나온 것을 그대로 베껴 보내오거나 저희가 실제 테스트해보아 실행 되지 않는 비법은 탈락되오니 이점 양지하시기 바랍니다)

SFC 라이브 어 라이브

최종편의 엔딩을 본다

슈퍼컴보이용 최고의 RPG인 라이브 어 라이브에서 최종편의 이상한 엔딩을 볼 수가 있다. 그 방법은 간단한 것인데 최종편에서 7인의 주인공중 1명을 한번도 동료로 만들지 않고 주인공의 던전에도 가지 말자. 그리고 마왕 오디오를 쓰러뜨리면 마왕이 원래의 모습으로 돌아와서 자신을 죽이라고 할 때 죽이지 말고 7개의 석상이 있는 곳으로 돌아가 마지막 사투를 벌이고 엔딩을 보면 이상한 엔딩을 볼 수가 있다.

최찬호/

IBM PC 어스토니시아 스토리

MP가 무한대!

국산 게임이면서 외국 게임에 절대로 뒤지지 않는 어스토니시아 스토리에서 MP를 무한대로 사용하는 방법이 발견되었다. 이 방법은 우선 일레느가 가지고 있는 MP를 모두 소비하게 만들어서 MP의 수치를 0~5정도로 떨어뜨린다. 그리고 일레느의 장비중 매직스틱을 해제시키면 MP가 「-」가 되는데 그러면 전투중에는 MP를 마음대로 쓸 수 있다.

단 주의할 것은 MP를 회복시키면 원상태가 되니 회복시키지 말것.

전승헌/

IBM PC 삼국지

인물들이 죽지 않는다

나이와 스토리상 죽는 인물들이 많아서(특히 유비쪽)게임의 진행이 어렵거나 황당할 때가 있을 것입니다. 이 때 캐릭터들을 죽이지 않는 방법이 있습니다. 각 캐릭터들이 죽기 바로전에 세이브합니다. 만약에 운이 좋아서 캐릭터가 죽지 않게 되면 그후에 자주 세이브를 합니다. 이렇게 하면 세이브하는 것만으로 캐릭터들이 죽지 않게 됩니다.

임규환/

챔프점수 1000점

기쁨! 이럴수가! 또…

MD 라이온 킹

스테이지 선택 모드

우선 게임이 시작되면 'OPTION MODE'로 들어간다. 다음은 방향키의 오른쪽으로 누르고 'A,A,B' 스타트 버튼을 누르면 스테이지 화면이 나오게 된다.

노경훈

챔프점수 1000점

버그를 잡아라!

짜잔! 버그박멸 1개년 계획 수립!!!

버그헌터들은 들으시오. 나 빅보스는 버그박멸 1개년 계획을 세웠소. 1년동안 게임챔프에 기생하는 모든 버그들을 빅보스가 버그헌터보다 먼저 찾아 없앨 것이오. 앞으로 버그는 원천 봉쇄하여 빅보스의 나갈 방향으로 나갈 것이오. 앞으로 1년 계획동안 버그 박멸 계획을 누설하는 사람은 챔프 보안법 위반으로 나, 빅보스가 찾아가 때밀이를 만들어 버릴 것이오. 앞으로 버그헌터들은 내 지시사항을 받아 적어 실행에 옮겨야 할 것이오. 그 길만이 나, 빅보스 그리고 우리 버그헌터만이 살 길이오. 지금부터 말 놓겠음.

지시사항1

앞으로 나 빅보스는 버그헌터의 생포사항을 상세히 파악, 버그들을 선착순대로 볼 것이다. 만약에 잠자다 오는 연락사항이 있으면 이것을 그냥 쫙—악 뜯어서 볼 것이며 빨리 오는 연락사항에 대해선 그냥 펴 볼 것이다.

지시사항2

나 빅보스는 버그를 잡아 가두는 일 뿐만 아니라 버그헌터의 생존 상황을 상세히 기록할 것이다. 그리고 정보원을 이용해 버그들의 상황을 관찰할 것이다.

지시사항3

나 빅보스는 버그박멸에 공을 세운 20명의 버그헌터를 추첨, 중앙 컴퓨터에 보존할 것이며 버그박멸에 기생하는 버그는 엽서 끝까지 추적하여 빅보스가 박멸할 것이다.

앞으로 이 지시사항을 잘 따라 많은 버그를 잡아 보내준다면, 버그들은 살아날 길이 없을 것이다.

1995.3.5 빅 보스 씀

◉◉◉이 지시사항은 5초 후에 자동폭발한다.◉◉◉

5…4…3…2…1… 뻥이야!!!

선착순 하나 — 포상점수 1000점

이상군/

맛있는 생일 선물!!

발신자 내용검색

안녕하세요. 빅보스님

저는 작년에 여러번 보냈다가 뽑히지 않아서 아버지께서 사지말라고 하셔서 몇 달동안 못 보낸 이상군이라는 게임챔프의 애독자입니다.

하지만 저는 아버지에게 2월 2일날 선물을 받지 않고 대신 게임챔프를 살 수 있게 해달라고 하니 그렇게 하라고 하셨거든요. 그래서 앞으로 게임챔프를 사면서 열심히 찾아 보내서 슈퍼컴보이가 좀 받고 싶은데, 빅보스님께서 제 엽서를 뽑아 주셔서 슈퍼컴보이 좀 받게 해 주세요.

그러면 제가 찾은 버그를 보여 드릴께요.

버그 생포 상황

본지 39P 목차의 제목들 중 더 그레이트 배 (x), 더 그레이트 배틀 (o)
메탈 맥스2(x), 메탈 맥스 리턴즈(o)
본지 69P 일본 인기 게임 TOP 15의 2위에 드래곤 퀘스트Ⅳ(x), 드래곤 퀘스트Ⅵ(o)
본지 74P 드래곤 퀘스트6의 현지 발매가는 11,800엔(x), 미정(o)
본지 104P 기동무투전 G 건담의 제작사는 반프레스트(x), 반프레스토(o)
본지 150P 슈퍼32x의 가격은 195,000원(x), 199,000원(o)
본지 161p 4컷 만화의 제목이 서로 바뀌었다.
7,000점의 상품인 미니 컴보이 사진자리에 컴보이 사진이 있다.
이하 생략

수신자 응답

생일 축하해요!!!

생일 선물로 게임 챔프보다 더 좋은 선물은 없을 거예요.

이상군…

이 이름은 챔프 중앙 컴퓨터에 등록되었습니다. 아울러 버그들도 가두어 두었답니다. 그리고 게임 챔프를 사게 해주신 아버님께도 감사를 드려요. 이제 빅보스 저도 좋은 아이디어를 얻었답니다. 앞으로 친구 생일에는 게임 챔프를 선물하기로 했답니다.



선착순 둘 — 포상점수 1000점

안정명/

눈이 빠졌어요!!

발신자 내용검색

안녕하세요? 빅보스님

저는 곧 슈퍼컴보이를 사려고 합니다. 차세대기가 나온 지금 좀 늦은 것 같지만 그래도 오락을 좋아해 사려고 합니다. 94년 7월호에도 사이버 버그 헌터 리스트에도 이름이 한 번 실린 적 있습니다. 저는 안경을 썼습니다. 눈은 좋지 않지만 열심히 버그를 잡았습니다. (눈이 빠지도록)

꼭 봐주세요. 꼭 요. 안 봐주면 나 슬퍼잉. 엉엉 (섭하지?) 버그를 공개합니다. 실망마세요. 그리고 첫 버그는 명복을 빌어야 겠습니다.

버그 생포 상황

본지 17P 여신전쟁 2(x), 진 여신전쟁(o) 이렇게 씌여 있었는데 여기에는 94년 12월 20일이라니…
본지 68p 철권은 대전이 아니고 대전 액션
본지 157p 독자편 금단의 비법에서 IBM PC게임팩 증정(x), 디스켓(o)
본지 164p 애독자 엽서의 챔프 학력 평가란이 없음
이하 생략

수신자 응답

버그잡이 1년 계획의 해를 맞이하여…

눈이 빠질 뻔한 사이버 버그 헌터 안정명 씨의 각오를 들어보지요.

1. 자나깨나 버그 조심은 어떠신지?
2. 우리 모두 버그를 잡으려는 마음을 키웁시다.
3. 버그는 상품이다.
4. 버그 못 잡고 챔프본다.
5. 작은 버그 모여 왕버그

다 좋은데 결정적으로 그림을 못 그렸다.



선착순 셋

포상점수 500점

김태균/[redacted]

저는 결심했어요. 버그만 잡기로…

발신자 내용검색

안녕하세요.

빅보스님! 절 기억하시나요. 1995년 3월호에 아주 작게 게재되었지만 그로 인해 희망과 엄청난 결심을 한 김태균 버그헌터입니다. 지난 3월호에 제 이름이 게재되었을 때의 그 심정 '비로소 되었구나' 하는 것이었습니다. 비록 선착순에는 못 들었지만 전 결심했습니다. 앞으로 더욱 열심히 해서 버그 발생 0%의 기록을 세우고 초특급 버그헌터가 되기로요.

"열심히 하겠습니다."

버그 생포 상황

본지 81P 지나를 소개하면서 나온 사진에 대한 설명에서 엄마의 잔소리에도 일어나지 않는 딸이 아니라 크르노

본지 82p 10개의 수수께끼 철저추궁이라고 했는데 5개뿐임.

본지 116p 제4차 슈퍼 로보트 대전의 투장 다이모스의 그림과 사진이 다름

본지 114p 3DO 얼라이브가 용산에선 32만원, 148p에선 38만원선임.

광고 버그 슈퍼 동키콩 컨트리 완전 단행본의 구입문의 전화 702-3211부터 4인데 702-3211임.

이하 생략

수신자 응답

정말로 좋은 결심이네요.

앞으로 1년동안은 버그박멸의 해입니다. 초특급 버그 헌터가 되기 위해 두 눈을 크게 뜨고 버그들을 잡아 박멸해야 겠지요. 우리는 버그잡이의 역사적 사명을 띄고 이 땅에 태어난 것이에요.

그리하여 버그 발생 0%의 기록을 세우고 초특급 버그헌터의 갈 길을 가야겠지요.



선착순 넷

포상점수 500점

이경진/[redacted]

아니 뇌물을…

발신자 내용검색

버그를 잡아라!의 빅보스 아저씨께

올해는 버그 소탕의 해로 전국 각지의 버그 헌터들이 많은 양의 버그를 잡았는데 잡혔던 버그가 다시 나타나는 일이 종종 일어나는 것을 발견했습니다.

버그들이 빅보스에게 뇌물을 줬어도 받을 리가 없으니 이것은 빅보스외 여러 기자들의 실수라고 밖에 할 수가 없네요. 그래서 제가 이렇게 버그를 잡아보냅니다. 다시는 이런 일이 일어나지 않도록 해 주십시요.

버그 생포 상황

본지 68P 국내 히트 게임 차트에서 3위가 버철 파이터라고 나왔는데 9위도 역시 버철 파이터임.

본지 96p 제1단계 초급 중 10번과 11번의 문제 차례가 바뀌었다.

본지 106P 페이지 왼쪽 아래편의 캐릭터 그림이 나오는데 이름을 보면 동료멤버와 주인공의 이름이 바뀐 것을 알 수 있다.

본지 158P 선착순 하나의 수신자 응답 중 버그를 잡이라(x), 버그를 잡아라(o)

게임파워 8p IBM PC 히트게임차트에서 프린세스 메이커2가 롤플레잉이라고 나오는 데 프린세스 메이커2는 육성 시뮬레이션임.

게임파워 29P 녹정기의 내용 중 (천지회 간부가 되다)란 제목의 내용 중 색액도(x), 삭액도(o)

게임파워 32P 유리 조각이(x), 유리 조각은(o)

이하 생략

수신자 응답

빅보스에게 뇌물이란 것은 있을 수가 없는 일이지요. 원인을 파악한 즉 그동안 잡아 가두었던 버그들이 감시 소홀을 틈타 탈출했어요. 지금 전국에 수배령을 내리고 속속 잡아 들이고 있답니다. 버그를 잡는 일에 우리 모두 동참해야 겠지요. 그리고 이경진군이 종류별로 잡아주신 버그들은 잡아 종신형을 선고했습니다.



선착순 다섯

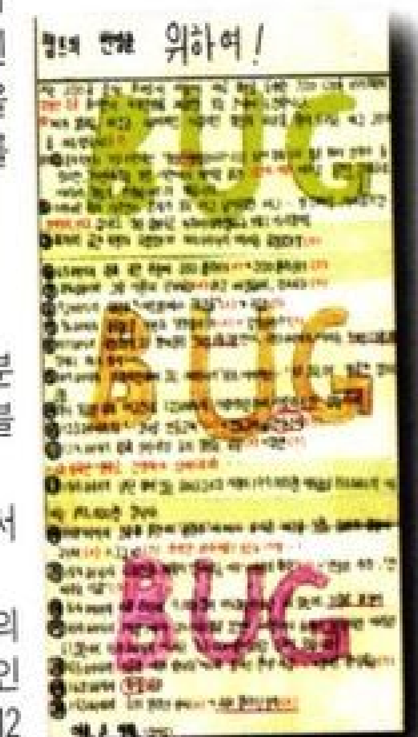
포상점수 500점

전병창/[redacted]

챔프의 번영을 위하여!

발신자 내용검색

저는 3DO를 즐기는 유저로서 이번에 새로 등장한 3DO CD를 타기 위해 엄청난 돈을 들이면서 4컷 만화를 제외한 모든 코너에 도전합니다. 제가 밝히는 버그는 세계적인 게임지인 챔프의 위상을 떨어뜨리는 버그 20개를 체포했습니다.



버그 생포 상황

본지 65P 왼쪽 중간 부분에 3DO블러터(x), 3DO블라스터(o)

본지 92P 대전 모드에서 구루코를(x), 구로코(o)

본지 107P 듀얼 오브 의 발매일은 95년 1월 3일인데, 180p에서는 94년 12월 29일.

본지 158p 윤원주씨께서 보내온 버그 중 크로노 트리거 용량이 24메가(x) 32메가(o)

본지 164p 개선 1에서 24,000점을 모으면 새턴이나 플레이 스테이션이라고 되있는데 165p에서는 23,000점이라고 되어 있음.

수신자 응답

4컷 만화도 도전해봐요. 다른 모든 것에 도전하면서 왜 도전을 안하시는지. 혹시 그림 실력이 없어서 그런 것은 아닌지. 아니겠지요?

참! 그리고 챔프는 세계적인 게임지예요. 세계적인 게임지 챔프에 전병창이라는 이름이 실린 것도 영광이겠네요. 돈이 전혀 아깝지 않을 걸로 믿습니다. 그리고, 중앙컴퓨터에 이름까지! 친구들 모아 놓고 파티해야 겠네요.

기타 그밖의 사이버 버그 헌터 리스트

이종민/[redacted]
김우일/[redacted]
송근수/[redacted]
신원 미[redacted]
박용철/[redacted]
임현호/[redacted]
황윤선/[redacted]
김용호/[redacted]
최재훈/[redacted]
김명진/[redacted]
정천환/[redacted]
정관수/[redacted]
신준호/[redacted]
김대익/[redacted]
유세영/[redacted]
이기준/[redacted]
경재민/[redacted]
손주락/[redacted]
김석환/[redacted]
윤원주/[redacted]

이상 20명의 버그 헌터들에게는 포상점수 100점씩을 드립니다.

챔프 아트 갤러리

오늘도 설레이는 마음으로 챔프 애독자 여러분들의 엽서를 기다렸습니다. 여러분들의 정성과 노력의 결정체를 맞이하는 순간, 여러분들의 모습이 눈에 선하게 그려졌습니다. 건강에 유의하시며, 여러분의 정성이 가득 담긴 작품을 공개하는 열린 마당에 많은 참여 바랍니다.
모든 입선작에 대해서는 챔프점수 1,000점을 드리고 장원, 준장원, 준준장원에게는 각각 IBM PC디스켓, 「네모네모 로직」 단행본, 게임음악 CD를 드립니다. 상품과 점수에 연연하지 마시고 좋은 작품 많이 많이 보내 주세요.

★이달의 장원★

「스트리트 화이터」4컷 만화 모음집

이인규/서[redacted]



준장원

게임챔프 응원단 X맨

유성진/서[redacted]



준준 장원

나는 용감한 전사, 크로노

이기봉/[redacted]







미스 스마일, 프린세스

이 운/서[redacted]

네오지오 4인방

한대성/[redacted]



손인표(?)
김철용/



스타「탄생」예감
정자림/



깜짝하죠! 아랑전설 2 배택권/



누가 더 멋있어?
김만진/
9 27/6



이쁘다! 베르단디
배택권/



아랑전설의 애꾸눈들
조주환/



하오마루 오빠, 너무 멋있다!
신준호/



돌아온 트윈스
신기철/



우린 환상의 커플이야!
김양덕/

4컷 만화



그놈의 돈이 뭔지...!
강원일/



하오마루의 실수(?)
고승원/

이상의 입상자에게는 챔프점수 1,000점씩을 드립니다



열혈남아들 이종직/

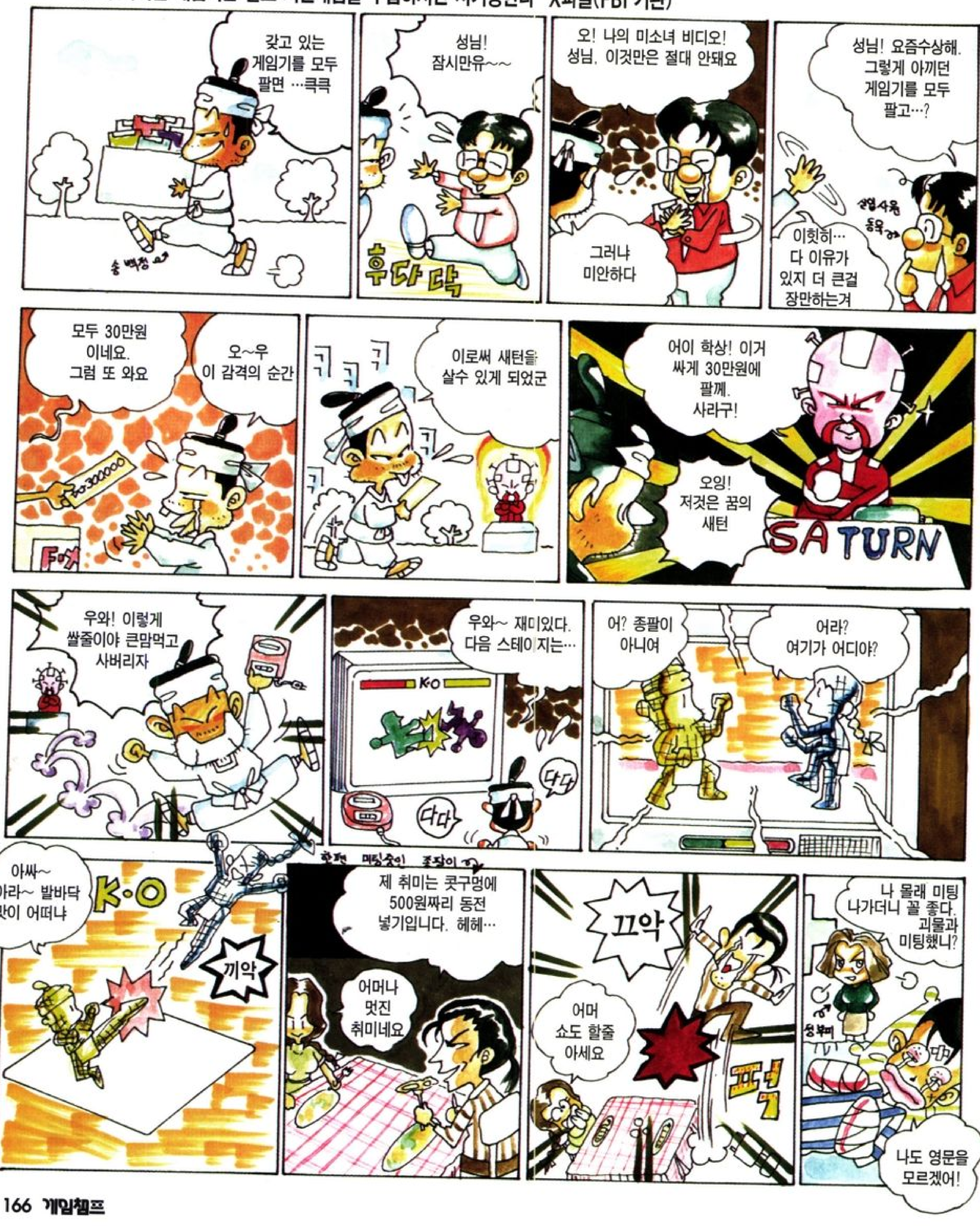
알 림

이 코너에 참여하신 분들의 엽서는 절대 반환되지 않습니다. 그리고 반드시 관제 엽서로 응모하여 주시기 바랍니다. (단, 그림 제목과 4컷 만화 제목 명기!!) 상품을 받으실 분들은 자신의 신분을 증명할 수 있는 신분증을 지참하시고 게임챔프로 방문하시기 바랍니다. (단 상품을 받을 수 있는 날은 매월24일이며 당선된 후 1개월이 지나면 상품을 받을 수 없습니다. 방문전에 반드시 전화요망!)

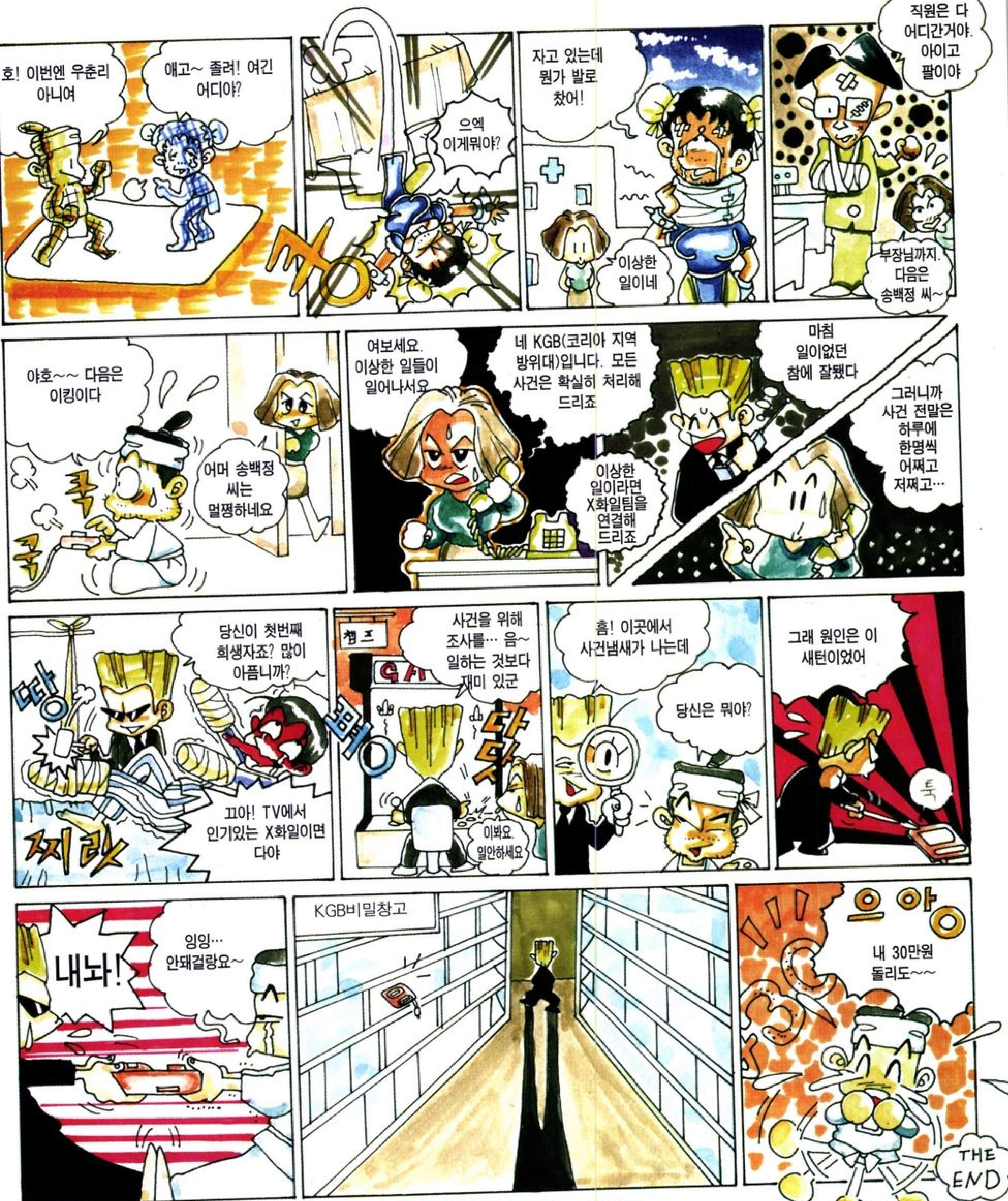
보내실 곳 :서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프

즐거운 챔프가족

※ 자신이 아끼던 게임기를 팔고 최신게임을 구입하지만 사기당한다 X파일(FBI 기관)



요주의! 차세대기 구입



호! 이번엔 우춘리 아니여
애고~ 졸려! 여긴 어디야?
으엑 이게뭐야?
쿵
자고 있는데 뭔가 발로 찼어!
이상한 일이네
직원은 다 어디간거야. 아이고 팔이야
부장님까지. 다음은 송백정 씨~
야호~~ 다음은 이킹이다
쿡
쿡
어머 송백정 씨는 멀쩡하네요
여보세요. 이상한 일들이 일어나서요
네 KGB(코리아 지역 방위대)입니다. 모든 사건은 확실히 처리해 드리죠
이상한 일이라면 X화일팀을 연결해 드리죠
마침 일이없던 참에 잘됐다
그러니까 사건 전말은 하루에 한명씩 어쩌고 저쩌고…
땅
당신이 첫번째 희생자죠? 많이 아픕니까?
찌릿
꼬아! TV에서 인기있는 X화일이면 다야
챔프
사건을 위해 조사를… 음~ 일하는 것보다 재미 있군
삑
딱
이봐요. 일안하세요
흠! 이곳에서 사건냄새가 나는데
당신은 뭐야?
그래 원인은 이 새턴이었어
툭
내놔!
잉잉… 안돼걸랑요~
KGB비밀창고
으아
내 30만원 돌리도~~
THE END

보너스 환상특급

새롭게 단장한 보너스 환상특급에 탑승하신 독자 여러분께 안내합니다

지난 3월호에 실린 개선사항들을 보지 못한 독자들을 위해 다시 한번 알려드립니다.

개선 1 선물을 탈 수 있는 챔프점수를 대폭 낮추고 각 코너마다 받을 수 있는 점수를 동일하게 조정하였습니다.

개선 2 선물과 점수를 철저하게 구분하여 선물에 당첨된 사람은 무슨 일이 있어도 선물을 받고 점수를 받은 사람은 1년을 결산하여 선물을 탈 수 있도록 구분하였습니다. 또한 당첨된 분들은 그달 24일 챔프를 방문하여 받아가시고, 지방에 거주하는 분은 주소를 재확인한 후에 우송해 드리오니 반드시 전화 번호를 명기하셔야 합니다. 전화 번호를 명기하지 않은 엽서는 아예 뽑지 않습니다. 그리고 선물을 받게 되는 당첨자는 발표일로 부터 1개월이 지나면 무효처리되오니 불이익을 당하는 일이 없도록 주의하시기 바랍니다.

개선 3 〔1년 총결산 보너스 선물 대방출〕 제도를 마련하여 1년을 총정리, 해당점수가 되지 않아 아깝게 못타간 상품들을 모아 가장 많은 점수를 받은 사람 순서대로 선물을 대방출키로 하였습니다. 그리고 개선되기전까지 챔프점수를 모아온 독자들의 점수는 그대로 보존되니 안심하세요. (단 모든 점수의 유효기간은 1년이라는 점도 명심하세요)

개선 4 누구나 단행본을 탈 수 있습니다. 챔프티켓을 94년 12월호 창간 2주년호부터 1년치(12개월)를 모아 '선물 교환장'에 붙여 보내시면 게임챔프에서 발간한 단행본중 1부를 증정해 드립니다. 빠진 챔프티켓은 친구에게 얻거나 과월호를 신청하세요. 자세한 사항은 95년 3월호 참조.

응모요령

예쁜 카드와 20점씩 모을 수 있는 챔프티켓을 1년치 모아 단행본을 받으세요. 그리고 독자 참여 코너에 참여하여 받으신 챔프점수는 본사의 컴퓨터에 입력됩니다. 3월호부터는 상품의 점수는 낮추고 여러분이 받으실 수 있는 점수를 높였습니다. 이젠 차세대기도 멀고 먼 길은 아닙니다.

게임챔프 속에 있는 여러가지 코너를 이용해 주세요. 여러분들의 코너인 「챔프 아트 갤러리」, 「금단의 비법」, 「보너스 환상특급」, 「버그를 잡아라」, 「네모네모 로직」 등에 열심히 응모해 주세요. 참, 잊지말아야 할 것은 챔프점수의 유효기간은 발행일로부터 1년이라는 사실, '점수면 점수 선물이면 선물'이라는 사실을 잊지 마세요!

4월호 챔프 학력 평가

1. 「화이널 환타지 Ⅳ」의 주인공 세실의 연인으로 등장하는 여성의 이름은 누구일까요?
① 마리아 ② 로자
③ 나타리 ④ 리리아

2. 「화이널 환타지 Ⅳ」에서 주인공 세실의 방이 있는데 게임의 출발점이 되는 장소는 어디입니까?
① 에브라나성 ② 벡터성
③ 바론성 ④ 지들성

3. 「화이널 환타지 Ⅴ」에서 적을 동료로 조작할 수 있는 능력을 지닌 직업은 무엇일까요?
① 마수사 ② 약사
③ 몽크 ④ 파라딘

4. 「화이널 환타지 Ⅴ」의 적 몬스터인 스텔버트의 무시무시한 특수 공격 방법은 무엇일까요?
① 물어뜯기 ② 달라붙기
③ 모아 때리기 ④ 에너지 빨아먹기

5. 「화이널 환타지 Ⅴ」의 메인 캐릭터 화리스가 기르고 있는 해룡의 이름은 무엇일까요?
① 실드라 ② 레비아탄
③ 지하드 ④ 바하무트



* 이 문제들의 정답을 아시는 분은 애독자 엽서에 정답을 기재한 후 2월 20일까지 「보너스환상특급」 담당자 앞으로 보내주십시요.

정답자중 1분을 추첨하여 IBM PC 게임 디스켓, 나머지 4분에게는 챔프점수 500점을 드립니다. 반드시 애독자엽서의 챔프 학력 평가 정답란에 기재해서 보내주세요. 관제엽서를 사용하시면 탈락됩니다. (정답자 발표는 1995년 3월 5일에 발행되는 게임챔프 95년 4월호를 보세요)

* 지난호의 「챔프 학력 평가」 문제가 조금 어려웠다고 하는 독자들의 소리가 많았습니다. 그래서! 이번호부터는 주관식이 아닌 객관식으로 문제들을 출제하겠으니, '이거다' 싶으면 망설이지 말고 그 번호를 기재해 주세요. 또한 챔프 독자 여러분의 게임에 대한 상식을 폭넓게 하기 위해 3문제에서 5문제로 문제를 늘렸으며 독자 여러분이 직접 참여할 수 있는 기회를 마련하였습니다. 즉 「나도 게임박사」라는 코너로 매달 주제를 선정하여 그것에 대해 좋은 문제를 내주시는 분께는 3명을 선정하여 챔프점수 500점을 드립니다.

보내실 곳 : 서울시 용산구 원효로 1가 116-2 지산빌딩 3층 게임챔프
「나도 게임박사」 담당자 앞

3 월호 네모네모 로직 당첨자 발표

3 월호 네모네모 로직 당첨자 발표

김지홍/[illegible]
이상 1명은 IBM PC 디스켓 1개
협찬 : 삼성 게임프라자

김대종/[illegible]
박종희/[illegible]
전준호/[illegible]
서경상/[illegible]

이상 4명에게는 각각 챔프점수 500점씩 드립니다.

3 월호 챔프 학력 평가 정답자 발표

정답 : 1. 카이랄 왕자
2. 엣지 왕자
3. 더블 래리어트

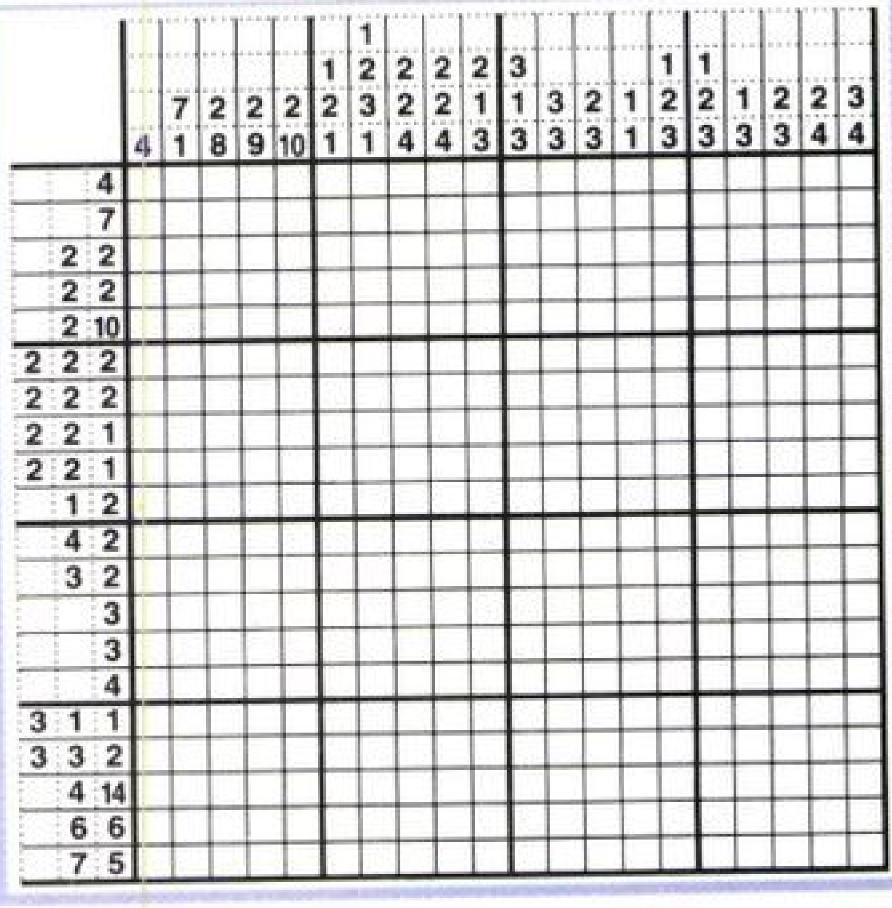
김재현/[illegible]
이상 1명은 IBM PC 디스켓 1개
협찬 : (유)지관

고민호/[illegible]
손창현/[illegible]
박예나/[illegible]
최정아/[illegible]

이상 4명에게는 각각 챔프점수 500점씩 드립니다.

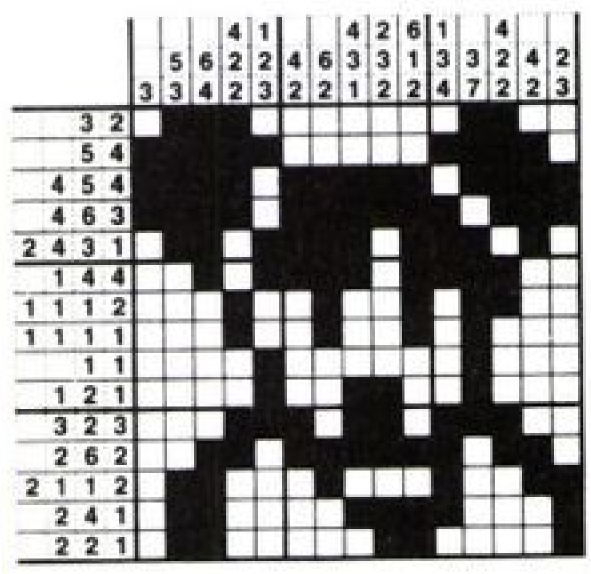
IQ. 200에 도전하는 네모네모로직

4월호 네모네모로직 문제

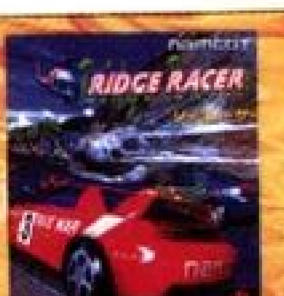


마감 : 95년 3월 20일까지
힌트 : 현재 개발된 네모네모로직의 독해법보다 더욱 쉬운 독해법이 95. 2월호 134~135페이지에 있습니다. 참조하세요.
응모방법 : 게임챔프 애독자 엽서의 「네모네모 로직 정답란」에 기재해 주세요. 그렇지 않을 경우는 자동 탈락됩니다.
당첨자발표 : 게임챔프 95년 5월호
상품 : 정답자 5명을 추첨, 1명에게는 IBM PC게임 디스켓을 드리며, 나머지 4명에게는 챔프점수 500점씩을 드립니다.(정답자 발표는 1995년 4월 5일에 발행되는 게임챔프 95년 5월호를 보세요)

3월호 네모네모로직 문제 정답



물가 상승에 따라 일부 상품의 챔프점수가 오를 수도 있으며 상품 협찬사에 따라 미리 예고치 못하고 일부 상품이 바뀔 수도 있습니다. 이점 양지하시기 바랍니다.



12,000점 플레이 스테이션 게임 CD



13,000점 새턴 게임CD



14,000점 슈퍼32X 게임팩



15,000점 핸디 알라딘보이



16,000점 소형 카세트



17,000점 삼성 수퍼 알라딘보이



18,000점 현대 슈퍼컴보이



19,000점 CD알라딘보이III



20,000점 슈퍼 32X



21,000점 네오지오



23,000점 3DO 또는 재규어



24,000점 새턴 또는 플레이 스테이션

* 위 상품에 해당하는 점수를 1년안에 아무도 얻지 못하면 높은 점수를 획득한 사람순서대로 대방출합니다

스페셜 금단의 비법

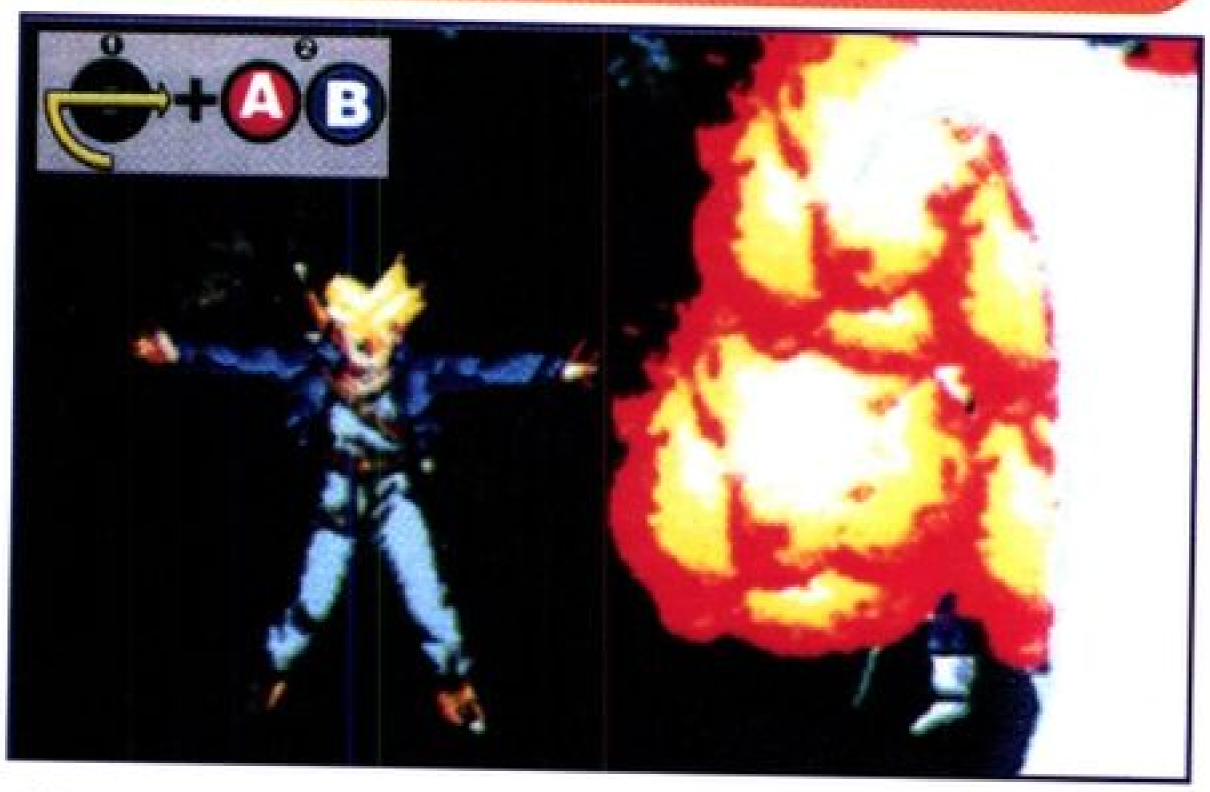
이번호에 스페셜 금단의 비법에서는 한가지 게임에 만족하지 않고 여러가지 비법들을 모아 구성하였다. 물론 비법들 중에는 자신이 소유하지 않은 비법들도 있다. 하지만 그럴 경우가 있으면 챔프 담당자에게 연락해 주면 다음호 제작하는데 많은 도움이 될 것이므로 꼭 편지하는 것을 잊지 말자.

드래곤 볼Z 2/버철화이터2의 초비법 수록

아케이드 드래곤볼 Z 2 슈퍼배틀

Z전사 초필살기 완전 분석!!

트랭크스

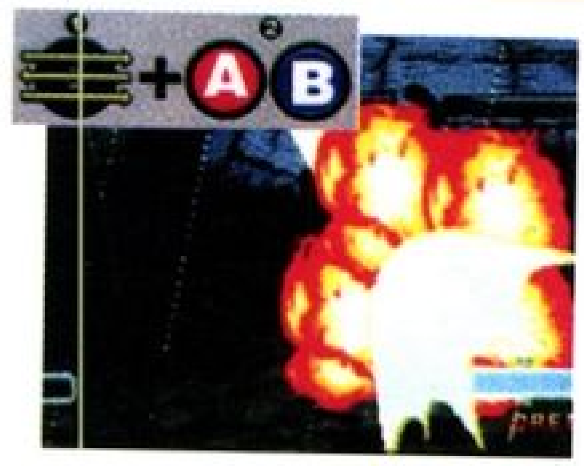


기를 모으고 있는 경우만 사용가능

-오라세이버-

몸 전체에 모은 기를 양손에서 단숨에 쏘아대는 초필살기. 공격범위가 넓고 위력도 상당하다.

베지타



기가 모아져 있을 때만 사용

- 화이널후래쉬-

모아두었던 기를 양손 바닥에 응축. 상대을 겨냥해 방출하는 초필살기. 광선의 줄기가 아름답고 빠르게 방출된다.

오반

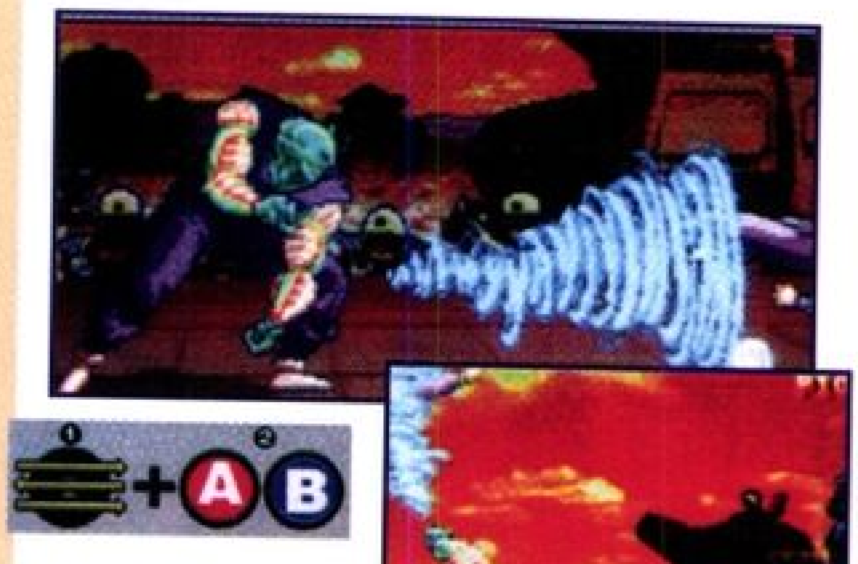
-스트라이크 서클-

거꾸로 감싼 상대를 지면으로 내려찍는 초필살기. 낙하의 가속도도 더해져서 기술의 위력은 가히 예측할 수 없을 정도이다.



접근한 상태나 기가 모아져 있는 상태만 가능

피콜로



-마봉파-

상대의 움직임을 고속회전 회오리로 감싸 데미지를 주는 초필살기. 서서히 상대에게 타격을 주는 마족다운 기술이다.

접근한 상태. 기를 소비한다

오공

-센론-

신룡의 위력을 자신의 파워와 합체시켜 단숨에 기를 방출하는 초필살기. 광룡이 상대를 기습한다.



기가 모여 있을 때만 가능







버철화이터 2

배경의 의문 추적!!

재키 스테이지에서 의문의 물체

재키 스테이지 뒷 배경에 검은 물체가 나타나서 조금씩 움직였는데 그 동안 계속되는 의문과 많은 학설이 오고갔으나 챔프에서는 최종적으로 결론을 내려줄 수밖에 없었다. 우선 커멘드를 입력하자.


새일까, 늑대일까?

〈(1P. 2P양쪽 모두)레버 하+000, 스타트 버튼〉을 누르면 의문의 물체는 새로 판명된다. 특히 게임 중에 갑자기 새가 날아들기도 하고 게임 오버 후에


산 위를 주목


커멘드 입력 직후


새가 날아온다



패자의 신체를 뜯어 먹는다

2 바람 부는 라우 스테이지

평상시 라우의 스테이지에서 바람이 없는 고요한 상태에서 격투했는데 어떤 물리적인 힘을 가하면 갑자기 바람이 일어난다. 비법은 간단하다. 플레이를 시작하고 아무런 버튼도 누르지 않고 가만히 있으면 갑자기 바람이 불기 시작한다.


사진과 같이 아무런 움직임도 없이 가만히 있으면…


사진과 같이 바람이 불기 시작한다

3 라우의 머리를 자라게 하는 비법



이것은 평상시 라우

이것은 챔프에서 각고의 노력 끝에 찾아낸 비법이다. 조건은 라우 대 라우 동 캐릭터 대전에서 이길 것. 점점 연승을 하게 되면 머리가 점점 자라나게 된다. 그 대신 상대의 머리는 계속해서 줄어든다.

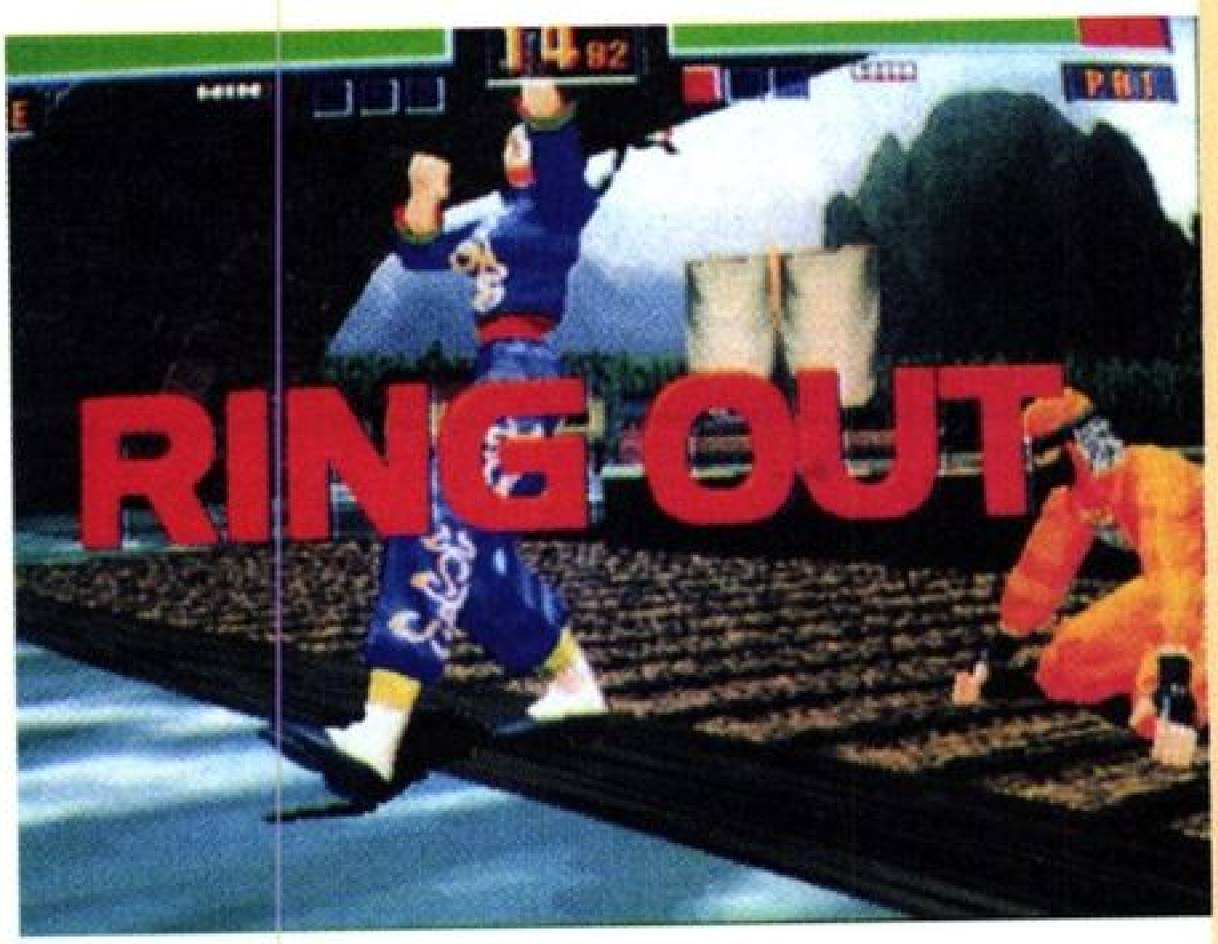

아니 이럴수가! 이상하다. 라우의 머리가 엉덩이 있는 부분까지 자라났다. 그 대신 반대편의 라우는 머리가…

4 강물에 떨어지게 되면


이런 식으로 파이를 던지면

강물이 흐르고 다리가 놓여진 스테이지에서 강물에 떨어지게 되면 과연 어떻게 판정이 날까 항상 궁금하던 독자가 있을 것이리라. 챔프에서는 이를 철저 추적해 보았다.


파이는 강물에 떨어지고 '링 아웃'이 된다



그런데 이거 무슨 쇼를 하시는 건지. 링 아웃되면서 승리 포즈라니…

5 버철화이터 2 자수 대연구

챔프에서는 화려한 그래픽, 뛰어난 그래픽를 자랑하는 「버철화이터2」를 연구하다 놀라운 사실을 발견했다. 챔프 자체도 가장 궁금했던 것이

중국 출신의 캐릭터, 특히 라우와 파이, 잭의 등과 가슴에 있는 자수. 과연 이들은 어떤 모양의 자수를 하고 있으며 그 자수는 어떤 의미를 가지고 있는가. 챔프와 함께 연구를 해보는 시간을 갖도록 하겠다.

재키

이것은 흔히 「화이어 패턴」이라고 불리는 문양으로 아메리카 등지의 야타족이 가솔린 탱크나 사이드 카바에 에어블러쉬로 페인트하고 다니는 것이다. 글쎄, 국내의 야타족은 이런 모양 싫어하는지 궁금하네.

재키

이 자수의 문양은 1P를 선택했을 때 파이의 등에 있는 것. 이것은 전설의 불사조라 불리는 '봉황'이다.

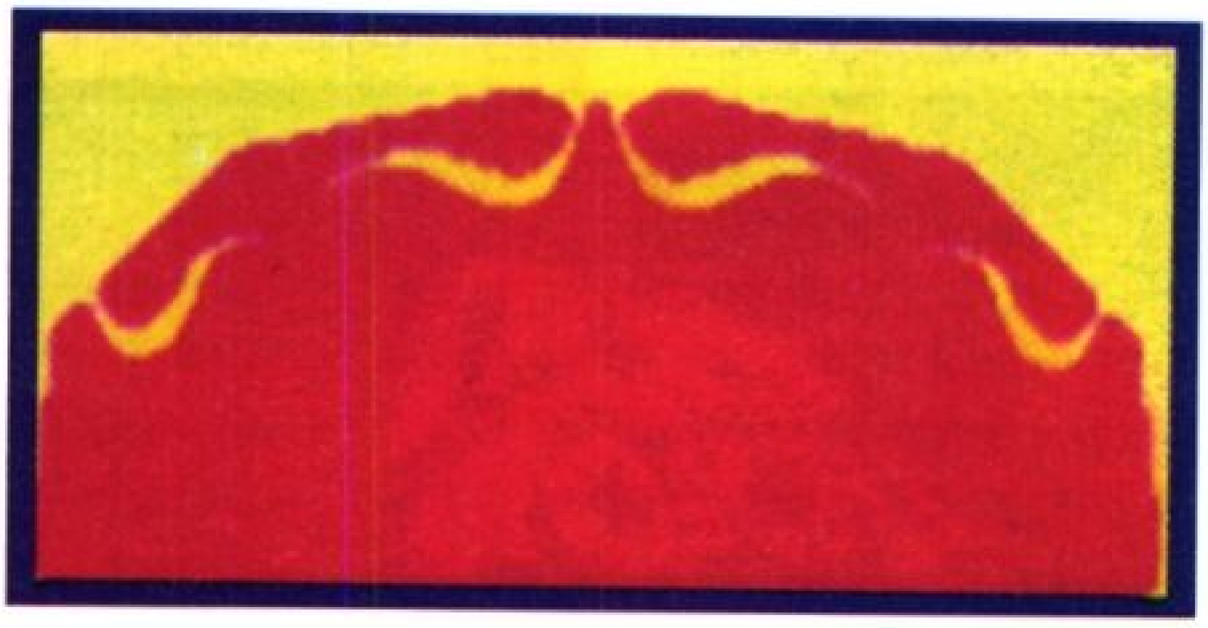




굉장히 멋있다. 거꾸로 보니까 팩맨 게임의 몬스터와 닮았군!

-머리-

1P 파이가 머리에 두르고 있는 머리띠 디자인. 잘은 모르겠지만 뒷쪽의 문양도 같지 않을까?







-좌- -전-





-우- -후-

설명을 덧붙힌다면 좌우는 같은 모양이고 전방이 적고 뒷쪽은 넓게 되어 있다.

-가슴-

〈1P & 2P 공통〉

다음은 가슴에 있는 큰 문양이다. 실은 1P와 2P 모두 같다.





-다리-

이 문양은 대부분의 박식한 독자라면 알고 있을 것이다. 허벅지, 즉 대퇴부에 있는 문양이다.



이 문양은 2P 파이에게만 있는 다리 문양이다.

-상-

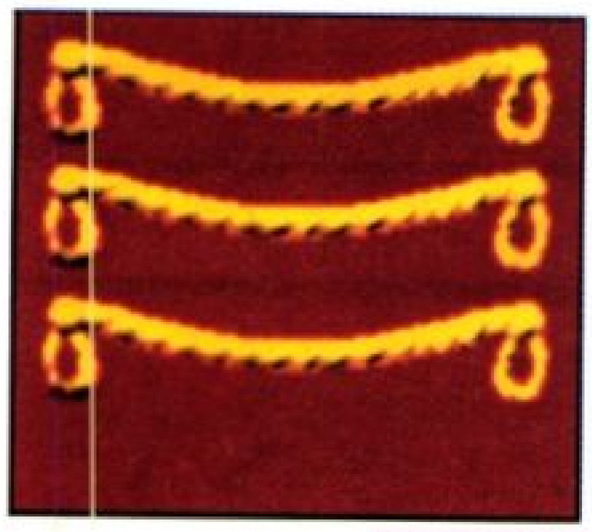
2P측의 봉황이다. 이것은 머리가 밑으로 되어 있다. 그리고 1P 봉황과 같이 안쪽에 여의주를 감추고 있다.그런데 1P는 하나인데 비해 2P는 3개의 여의주를 가지고 있다.



라우

-가슴-

〈1P & 2P 공통〉



라우 할아버지 가슴에 있는 그래픽 데이터. 1P와 2P의 문양이 같다.



-1P라우 등-

이것은 1P 라우의 등에 있는 거대한 용의 자수. 뒷발로 여의주를 귀중히 감싸고 있는 것이 특징적이다. 당연 이것은 드래곤볼이라 불리는 여의주. 또한 특이한 것이 용의 뒷쪽에 불타고 있는 두줄기 불빛.







-2P 리우 등-

2P쪽에는 용감무쌍한 호랑이가 그려져 있다. 그런데 호랑이도 여의주를 애지중지하고 있는지 궁금하다. 용호상박이라는 문구가 갑자기 생각나는데… 그런데 새겨진 호랑이는 중국산인지, 한국산인지 궁금하다.

순



-등 자수-

순 할아버지 권법복 등에 새겨져 있는 자수가 사진과 같이 되어 있다. 윗쪽이 1P, 아래쪽이 2P쪽이라는 것은 챔프독자라면 알 수 있겠지. 바지 쪽에는 '宴'이라는 문자가 1P, 2P 모두 프린트 되어 있다.

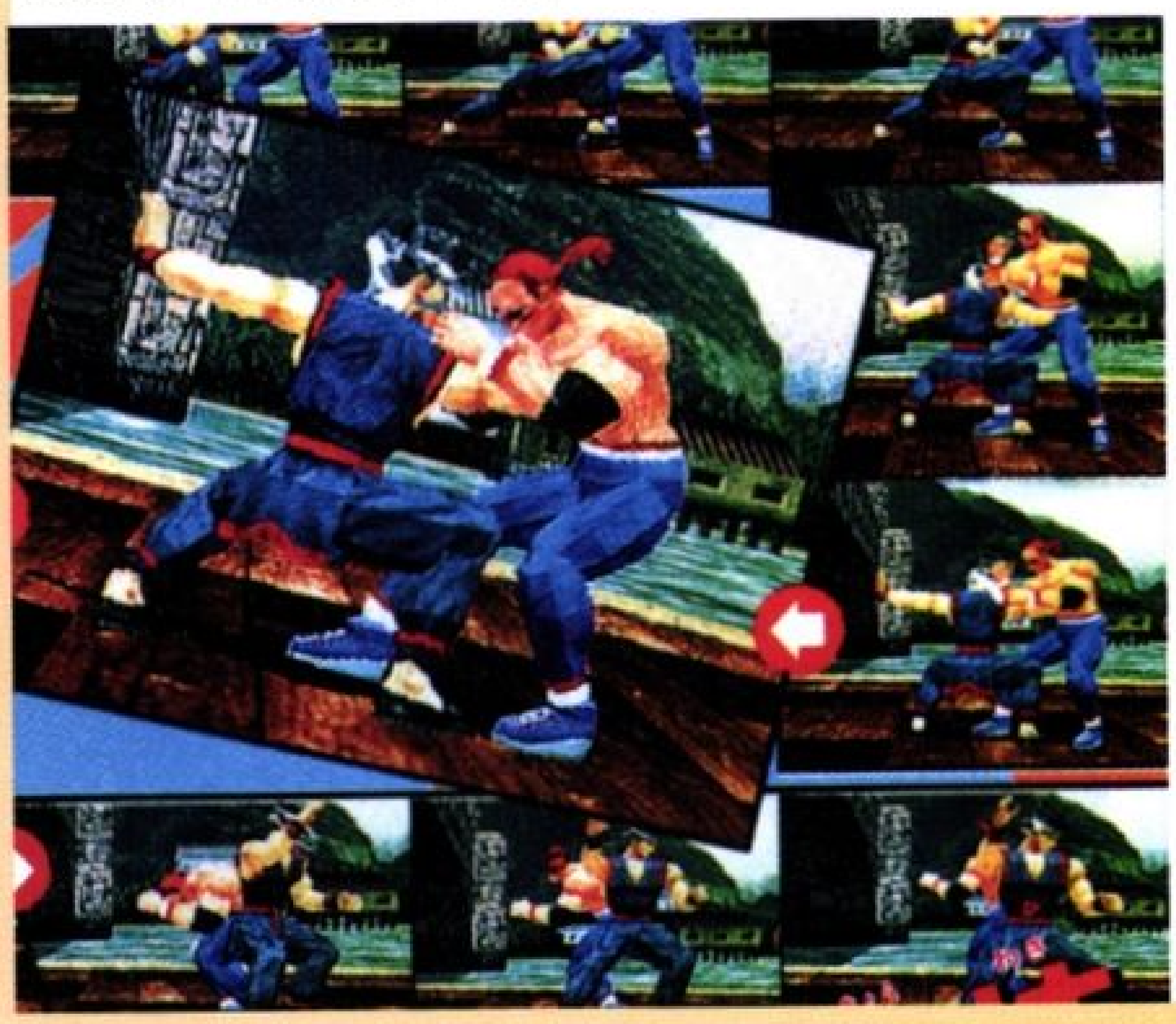




3개의 기술을 불과 1초안에 구사!!

경이로운 연속기 !
단숨에 역전할 수 있다 !!

1초안에 낼 수 있는 기술이 발견되었다. 그러나 '붕격운신쌍호장'이라면 3개의 기술을 1초사이에 낼 수 있다. 물론 충격도 3배.



3개의 커멘드를 단숨에 입력하자 !

울프의 자이언트 스윙보다도 더 강력한 기술이 아키라에게 추가됐다 !!

봉켄, 요시센린, 소우쇼가 합쳐진 것이 붕격운신쌍호장이다. 그래서 커멘드도 3번 입력해야 한다 ! 1초안에 입력하자 !! 초인적인 손놀림이 필요할 것이다 !!



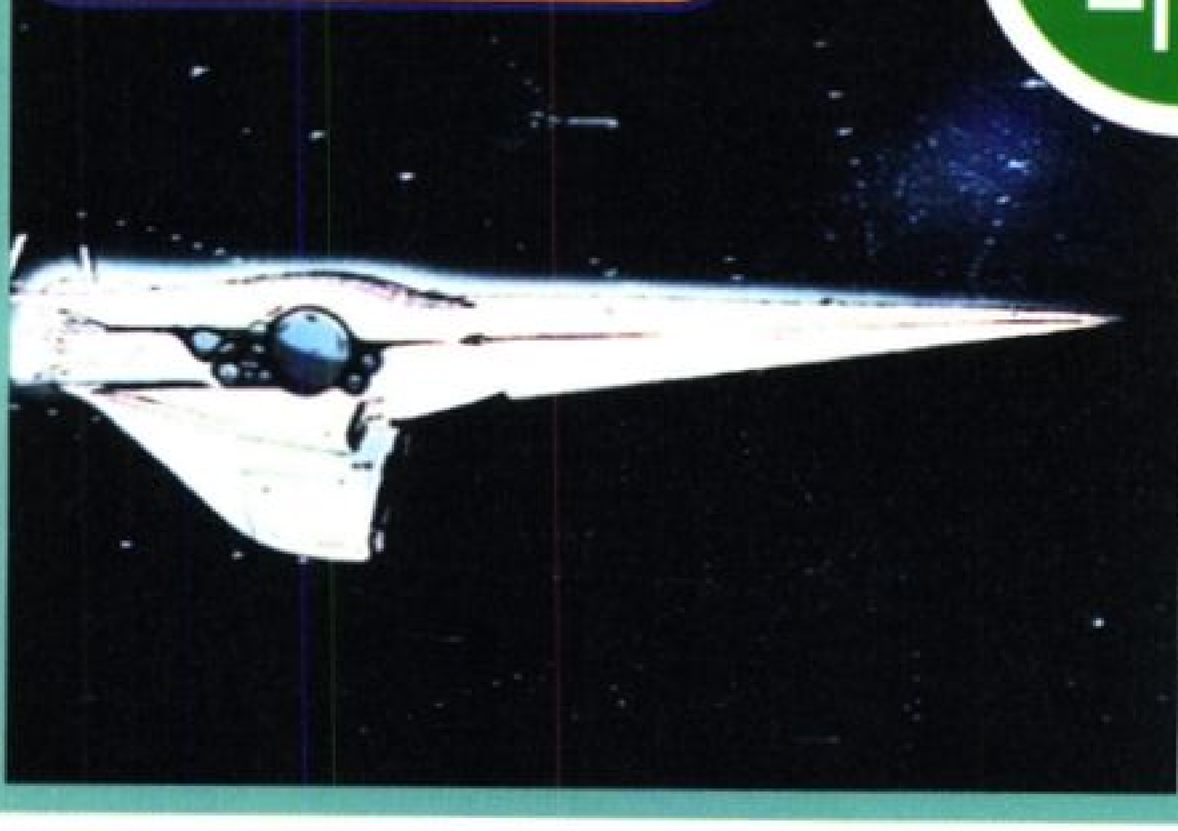


명작스테이션

애니비전

은하영웅전설

- 새로운 싸움의 서곡





반려된 양 웬리의 작전안



적의 사령관은 거꾸로 각개격파 전법을 들고 나올지도 모른다고 진언하는 양 웬리.

"귀관의 작전안은 잘 읽어 보았다."

파에타 중장의 말은 그 첫 마디부터 사무적이었다. 적의 2배나 되는 숫자의 함대로 포위, 섬멸시키고자 하는 마당에 양 웬리가 들고 온 작전안은 황당하다 못해 기분이 나쁜 내용이었다.

작전참모인 양 웬리 준장은 적이 예상을 벗어나 각개격파 전법으로 나왔을 때의 전략에 대해 설명한 작전안을 제출했던 것이다.

"…이런 사유로 해서 귀관의 작전안은 각하한다."

제출한 작전안의 문서를 양



자리로 돌아온 양은 무언가를 컴퓨터에 입력하기 시작했다.

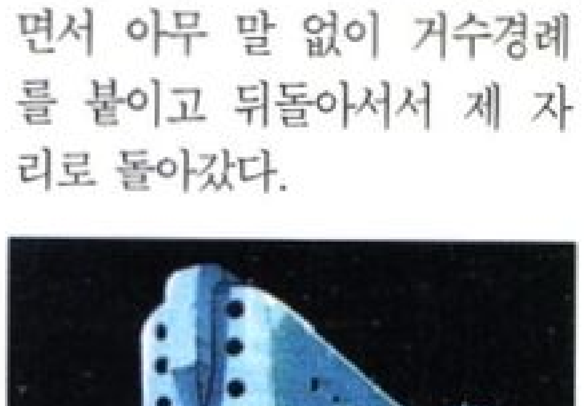
웬리에게 돌려주면서 제 2함대 사령관 파에타 중장은 한 마디 덧붙였다.

"미리 말해두지만, 자네에게 개인적인 감정을 가지고 있어서가 아닐세."



당황하는 파스트레이 중장

도둑놈이 제 발 저린다! 양 웬리는 속으로 이렇게 생각하면서 아무 말 없이 거수경례를 붙이고 뒤돌아서서 제 자리로 돌아갔다.



돌진해오는 파렌하이트의 기함

그리고 잠시 상념에 잠겼다가 마음을 가라앉히고 컴퓨터를 작동시켰다. 타자 못치고 기계 못만지는 것으로 유명한 양 웬리는 양 손의 검지 손가락만으로 무언가를 열심히 입력하기 시작했다.

첫 제물이 된 4함대

155년 전, 자유행성동맹은 대거 침입한 은하제국군의 우주함대를 3면에서 포위하여 전멸시킨 '다곤 섬멸전'이라는 전설적인 전투가 있었다. 그리고 지금, 동맹측은 제국군의 침공군 2만척에 대해 4만척으로 3면 포위작전을 펼치고 있었다.

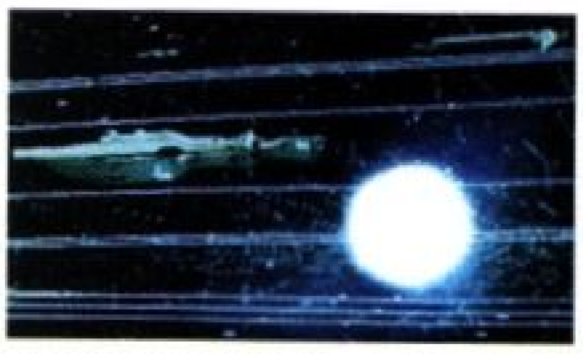


"뭣들 하고 있는 거야?" 비웃는 파렌하이트

승리를 확신하면서 여유를 가지고 적을 맞이했던 동맹군. 그러나 전쟁의 천재 라인하르트는 동맹군이 바라는대로 싸워주지 않았다. 라인하르트는 세 방향에서 접근해오는 적을 한꺼번에 맞아 싸우지 않고 오히려 아직 흩어져 있는 틈을 이용, 각개격파 전법을 들고 나온 것이다. 그 첫 희생자가 바로 동맹군 제 4함대였다.

"파스트레이 제독님! 적 함대의 급습입니다!"

"뭐라고?! 적이 어떻게 예



기습에 반격조차 못하는 동맹군 제 4함대

정된 자리에 있지 않고 여기 나타난 거야?"

순간, 빛줄기가 한꺼번에 동맹군 제 4함대를 덮쳐왔다.

"응전! 응전하라!"

그러나 철저하게 자세를 가다듬고 기습해온 적에게 이제와서 싸울 채비를 하기 시작하는 동맹군이 효과적으로 대처할 수 없는 노릇이었다. 전함들이 천천히 제국군을 향해 방향을 바꾸기 시작했으나 그 동안에도 계속하여 전함들이 격침되었다. 항공모함에서는 우주전투기 스파르타니언을 발진시키려고 했으나 발진하기도 전에 제국군의 왈큐레 전투기의 공격을 받아 침몰하



전함을 격침시키는 제국군의 뇌격정



항공모함 조차도 어처구니없이 격침당한다

였다. 글자 그대로 일방적인 싸움이었다.

"뭐… 뭣들 하고 있는 거야?"

자신의 함대가 뜻대로 움직여주지 않자 공포에 섞인 목소리로 파스트레이 중장이 말했다. 같은 때, 파렌하이트 중장도 비웃으면서 중얼거렸다.

"뭣들 하고 있는 거야?"

1만 2천척의 동맹군 제 4함대는 이리하여 제국군의 2만척 앞에 철저하게 짓밟혔다.

"아군의 승리입니다. 조직적인 저항은 끝났으니 이제부터 소탕전에 들어갈까 합니다."



제 4함대의 전멸을 예견하는 양 웬리

부하 장군 중에서 최연장자인 메르카츠가 라인하르트에게 보고했다. 그는 19세인 라인하르트가 태어나기 전부터 이미 군대에 몸을 담고 있던 역전의 노장이었으며, 라인하르트가 포위된 상황에서 '황당한' 각개격파전법을 들고 나왔을 때 파렌하이트 만큼 적극적



라인하르트는 키르히아이스의 의견에 따라 다음 목표를 6함대로 삼는다

으로 찬성하지는 않았지만 가능성이 있다고 생각했던 이였다.

"그냥 놓아두도록."

"네엣?"

"아직도 전투의 3분의 2가 남았다. 적을 무력화시켰으면 그것으로 충분해. 아군의 전력을 보전하면서 함대를 재정렬시켜서 다음 목표를 찾아가도록 한다."

"알았습니다, 사령관 각하!"

메르카츠는 '저 젊은이는 매사에 생각하는 것이 상상을 초월하는군'이라는 표정으로 경례를 붙이고 통신 스크린에서 사라졌다.

"키르히아이스. 제 2함대와 제 6함대, 어디부터 공격을 가할까?"



격침당하는 제 4함대 기함

라인하르트는 자신의 절친한 친구이자 충실한 심복인 키르히아이스에게 물었다.

"어느 쪽도 가능하겠지만, 제 6함대의 규모가 더 작습니다."

키르히아이스는 어릴 때는 서로 반말 하며 라인하르트와 함께 커왔지만, 군대에 들어온 후로부터는 그보다 낮은 계급으로 부관역할을 해왔기 때문에 계속 경어를 사용하고 있다.

"그럼 6함대를 치기로 하지! 시간은 얼마나 걸리지?"

"대략 4시간 걸립니다."

"이 녀석, 벌써 계산해놓고 있었구나! 좋아, 함대를 즉시 그리로 이동시키도록."

둘도 없는 벗 키르히아이스의 철저함에 다시 감탄하는 라인하르트였다.

이번에는 6함대가…!



엘리베이터의 불이 꺼지자 사태의 심각성을 깨달은 무어 중장

"귀관은 본 사태에 대해 어떻게 생각하는가?"

인정하기는 싫지만 상황은 양 웬리가 예측했던 것과 비슷하게 돌아가기 시작하는 것 같았다. 무언가 뾰족한 수는 없을까하고 파에타는 양에게 의견을 구했다.

"아마도 적이 각개격파 전법으로 나왔다고 보여집니다. 지금쯤 제 4함대는 이미 궤멸된 다음일 겁니다."

"그럼, 이제부터 어떻게 해야 하나?"

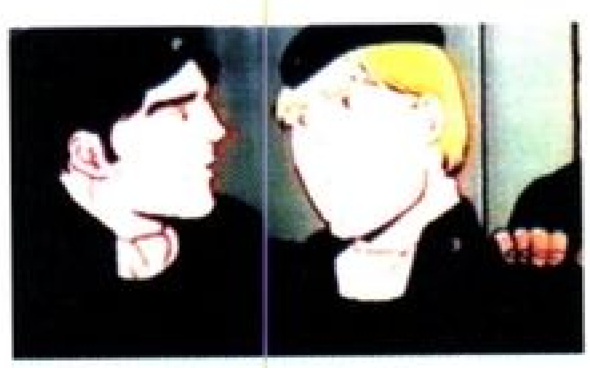
"지금이라도 늦기 전에 제 6함대와 합류해야 합니다. 2함대와 6함대의 함정 수를 합치면 2만 8천척. 상대방에 대해 수적인 우위를 지킬 수 있게 됩니다."

"제 4함대는 어떻게 하고서?"

"말씀드렸다시피 적은 제 4함대와의 싸움을 이미 끝내고 전장을 이동중일 것입니다."

양 웬리의 말을 듣는 파에타 중장의 불쾌감은 점점 커져만 갔다. 그는 소리를 버럭 지르며 반론을 폈다.

"그럴 리가 없어! 제 4함대 사령관 파스트레이는 나의 오랜 친구이자 역전의 용사다.



그러나 오히려 러프는 끌려나가는 입장이 되고 말았다

그렇게 간단하게 무너졌을 리가 없어!"

"그렇지만…"

"이제 됐어! 우리 2함대는 지금부터 제 4함대의 구원을 위해 출발한다!"

같은 때, 양 웬리의 친구 장 로벨 러프는 6함대 사령관 무어 중장과 포크 커틀렛으로 식사를 하면서 양과 같은 의견을 무어에게 제시하고 있었다. 무어는 단순하면서도 직선적인 '맹장' 타입의 군인이었다.



무어중장의 행동에 반대하는 러프

"제 4함대와의 교신이 끊어진 것은 적이 각개격파를 시작했기 때문이라고 보여집니다. 따라서 지금이라도 곧 제 2함대와 합류하여 대항해야 합니다."

"귀관은 다곤 성역의 섬멸전을 재현코자 하는 이 작전에 이의가 있나본데, 그렇게 유들유들하게 말하는 걸 보니 입에 기름이 많이 묻어서 입술이 부드러워진 모양이지?"

그 때, 사병이 식당에 있는 무어를 찾아와 보고했다.

"제독님! 4시 방향에 정체불명의 함대가 발견되었습니다!"

"4시라고? 거기에 적이 있을 리는 없잖아? 지금 우리는 적을 향해 똑바로 가고 있으니 말이야!"

신경질적으로 사병을 다그친 무어는 식사를 도중에 끝내고 부관들과 함께 함교를 향해 올라가는 엘리베이터를 탔다. 그 때, 전함이 흔들리면



"전함, 전속 전진!"

서 쿠웅…하는 소리가 멀리서, 여운을 길게 남기면서 들려왔다. 엘리베이터 안의 전등이 꺼지고 잠시동안 붉은 비상등이 모두의 얼굴을 비쳤다. 승리를 확신하면서 떠들고 있던 모두가 그제서야 사태의 심각성을 깨달았는지 조용해졌다.

무어가 함교에 도착했을 때는 이미 적의 포화로 6함대가 손상을 입기 시작하고 있었다. 무어는 뜻 밖의 사태에 당황했다.

"에에이! 전 함대, 적을 향해 반전!"

무어의 명령에 러프가 필사적으로 반대했다.

"안됩니다! 지금 배를 돌리면 적의 표적이 될 뿐입니다! 그보다는 이대로 전진하면서 바꾸어 적의 뒤를 치는 것이 옳습니다!"

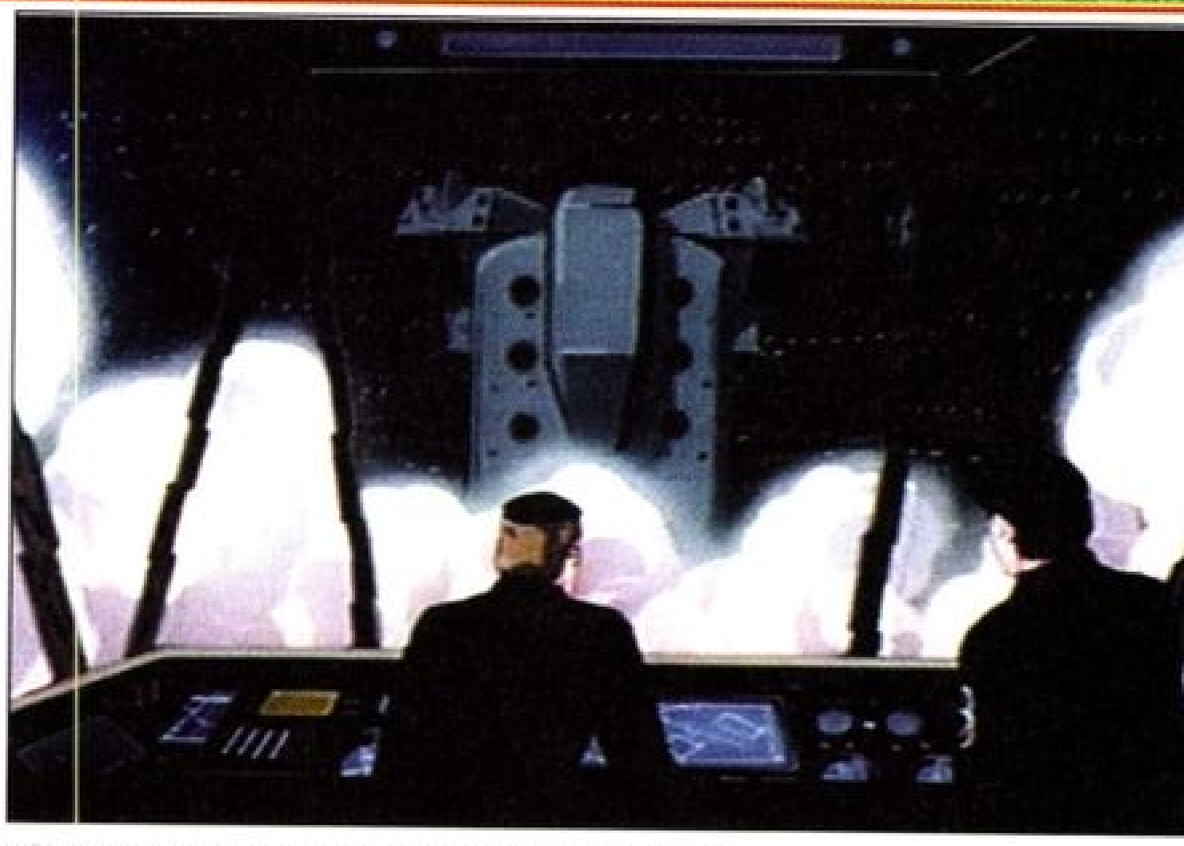
"언제 그 짓을 하고 앉아있어? 그 동안 우리 함대가 절반은 사라질거야!"

"그렇지만…"

"입 닥쳐! 네가 뭘 안다고 나서!"

그러나 러프의 의견이 전적으로 옳았다. 서 있는 상태에서 방향을 바꾸려고 들면 그 동안 적을 공격할 수 없을 뿐만 아니라 그 틈에 적이 그 전함을 침착하게 겨누어서 격침시키기 쉽기 때문에 이렇게 적의 공격을 정면 이외의 방향으로부터 받았을 때 함대의 방향을 반전시킨다는 것은 곧 자살행위다.

라인하르트는 이렇게 무식하게 저항하는 6함대의 모습을 보고 속으로 비웃으며 동맹군을 하나 하나 쳐부수었다. 러프의 예상대로 무리하게 방향을 반전한 6함대는 순식간에 무너졌다.



6함대의 기함 베르가몬이 적에게 완전히 포위되었다



함대 반전에 의한 무방비 상태를 이용한 공격에 6함대는 궤멸당했다

무모한 저항의 댓가

무어와 러프가 타고 있는 6함대의 기함은 어느 새 제국군의 전함들에 의해 포위되었다. 정면에서 6함대 기함을 향해 빛을 깜빡거리며 제국군으로부터 발광신호에 의한 메시지가 들어왔다.

"귀함은 완전히 포위되어 탈출할 길은 없다. 항복하라. 관대한 처분을 약속한다."

통신병이 명령에 의해 발광신호의 내용을 해독했다. 무어는 굴욕감과 분노로 얼굴이 새빨갛게 달아올랐다.

"항복이라니! 웃기지 말라고 해! 최후의 하나가 쓰러지는 순간까지 공격을 멈추지 마라!"

"무슨 말씀입니까! 이 이상 저항한다는 것은 자살행위입니다!"





다시 러프가 무어의 명령에 이의를 제기했다.

"이것은 무인의 정신을 보여주는 거다. 목숨이 아깝냐, 이 겁장이야!"

"당신은 지금 자기만족을 위해 죄없는 부하들의 목숨까지도 모두 희생시키려는 것 아닙니까!"

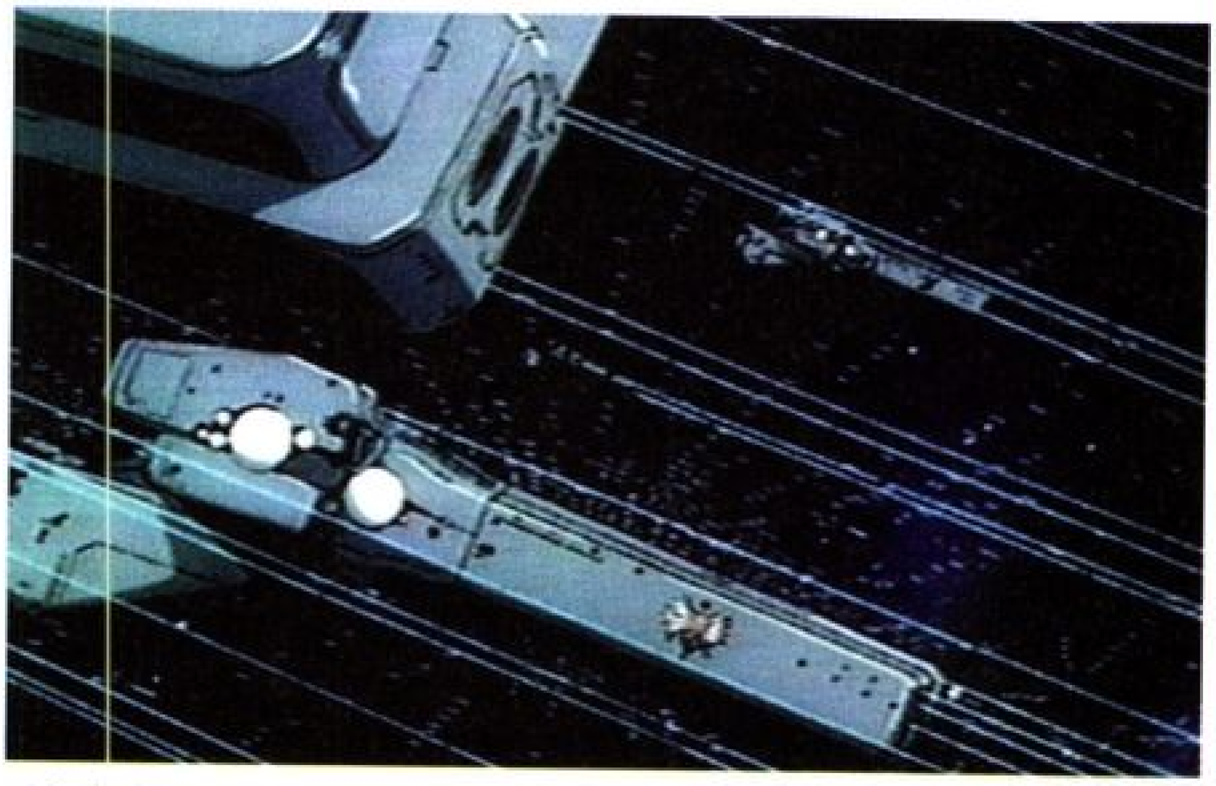
"그만! 러프를 명령 불복종죄로 영창에 데리고 갓!"

러프는 끌려가면서도 '안돼! 모두 죽을 셈이야?!' 라고 외쳤다. 러프가 눈 앞에서 사라지자 무어는 최후의 명령을 내렸다.

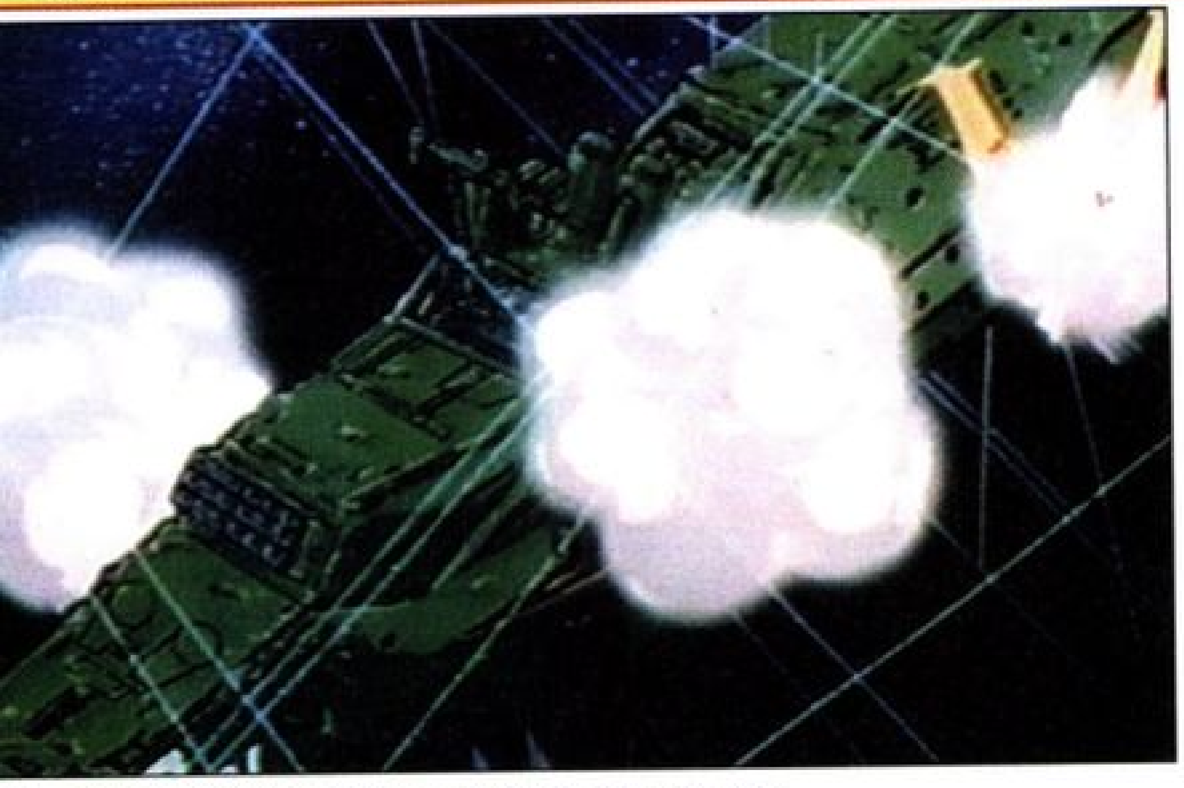
"전함, 전속 전진!"

6함대 기함은 그 거대한 체구를 천천히 움직이기 시작했다. 목표도 없이 무조건 돌격이었다. 이를 지켜본 수십 수백척의 제국군함들은 겨냥하고 있던 포문을 열고 주저없이 에너지 광선을 쏟아부었다.

"미안해, 제시카… 돌아갈 수 없게 되었어…"



6함대 기함을 향해 일제히 발사되는 광선



중포화에 연쇄폭발을 일으키는 제 6함대 기함 베르가몬

제시카로부터 공항에서 받았던 손수건을 들고 러프는 중얼거리다가 폭발에 휘말려 즉사했다. 6함대 기함은 이리하여 우주의 먼지로 변해버렸다.

2함대를 덮는 제국군의 그림자



함대, 6함대와의 통신두절에 당황하는 병사들

"4함대에 이어 6함대와의 교신도 끊어졌다고?"

"우리 함대 빼고는 모두 당했대!"

"정보가 필요해… 정확한 정보가 필요해!"

2함대 내부의 분위기는 어수선하기 이를 데 없었다. 사병들 못지않게 파에타 중장 역시 불안했다. 그는 원망스러운 눈초리로 태평하게 앉아 있는 양 웬리를 노려보았다. 그러나 어찌하랴, 이러한 사태를 예측한 것은 양 웬리였고 자신은 그에 대한 대비책을 계속 거부해왔는데.



2함대를 덮쳐온 라인하르트의 공격

"적 함대, 포착!"

"각하, 응전 준비를 하셔야지요!"

"으응, 그렇지! 함대, 응전 준비!"

양 웬리는 얼이 빠져 있는 파에타의 모습을 보고 한심하다는 느낌을 지울 수 없었다. 그 때였다. 2함대의 기함 파트로크로스가 적의 포화를 얻어맞고 크게 흔들렸다. 양 웬리가 정신을 수습하여 몸을 일으켜 주위를 둘러보니 연기



파트로크로스가 직격을 맞아 양 웬리는 바닥에…

가 자욱했고 함대사령관 파에타가 쓰러져 있었다.

"각하, 정신 차리십시오!"

그러나 파에타는 통 일어날 기미를 보이지 않았다. 양 웬리는 급히 의무반원을 호출하였다. 그리고 다른 장교들을 부르려고 했는데, 사관학교 후배인 더스티 아텐보로가 팔에 부상을 입고 쩔뚝거리며 걸어왔다.

"저를 제외한 사관들이 폭발로 모두 사망했습니다."

그 이야기를 들었는지 파에타는 기어들어가는 목소리로 명령을 내렸다.

"으… 양 준장… 자네가 함대의 지휘를 맡도록…"

"예엣?"

양 웬리로서는 의외의 말이었다. 파에타는 숨을 헐떡거리면서 지시를 이어나갔다.

"현재 남은 장교 중에… 자네가 그나마 최고 계급인 모



"승리는 마지막 순간에 결정된다는 것을 잊지 말도록…"

양이다… 용병가로서의 재능을… 발휘하여…"

여기까지 말하고 파에타는 다시 기절했다. 곧 달려온 의무반원이 그를 싣고가면서 늑골이 부러졌지만 생명에는 지장이 없다고 보고했다.

이제 드디어 마음대로 함대를 지휘할 수 있게 되었다! 비록 좋은 상황은 아니지만 양 웬리는 드디어 질투심 많고 이해심 없는 상관 파에타의 압력으로부터 벗어나 자유로이 운신할 수 있게 된 것이다.



"함대를 봉수진으로 만들어 중앙돌파를 시작한다!"

그는 곧 마이크를 쥐고 전 함대를 향해 방송했다.

"전 함대에 알린다. 나는 파에타 제독 대신에 본 함대의 지휘를 맡게 된 양 웬리 준



큰 부상을 입은 파에타 중장

장이다. 현재 우리가 불리한 것은 사실이나 승패는 마지막 순간에 결정된다는 것을 잊지 말기 바란다. 다음 지시가 있을 때까지 현재 위치에서 전투를 속개하도록. 이상."

이 무선통신을 전해듣고 라인하르트와 키르히아이스는 서로 얼굴을 쳐다보았다. 드디어 올 것이 왔구나, 라는 표정이었다. 지난 번에 라인하르트가 완전한 승리를 거머쥐려고 할 때 끼어들어 동맹군의 붕괴를 막아낸 사나이가 지금 적 함대의 지휘권을 손에 넣은 것이다.

"승패는 마지막에 결정된다고? 대단한 자신이군."

반쯤은 비웃으면서, 그리고 반쯤은 이제야 겨우 싸워볼 만한 상대가 생겼구나라는 생각으로 라인하르트는 중얼거렸다. 잠시 생각을 해 본 다음, 라인하르트는 키르히아이스에게 지시를 내렸다.

"전 함대, 봉수진으로 재편성한다!"

그리고 목소리를 낮추어 조용하게 말했다.

"이유는 알고 있겠지?"

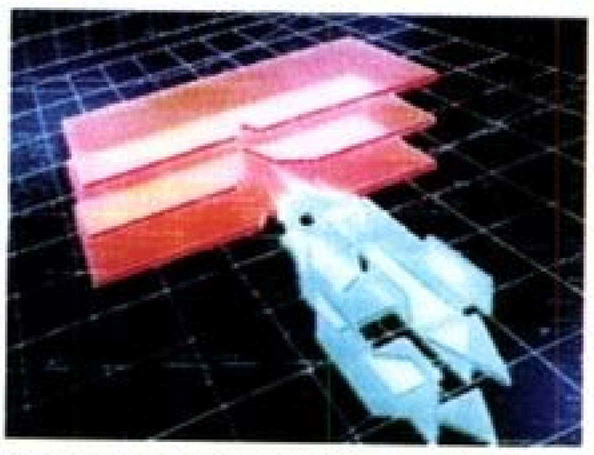
"중앙돌파…이시죠?"

언제나 라인하르트와 똑같이 생각하고 똑같이 느끼는 키르히아이스였다.



파괴된 전함의 잔해를 뚫고 또 오는 제국군 전함

상승지장(常勝之將)과 불패지장(不敗之將)



중앙돌파 전법은 잘 진행되는 것처럼 보였다

라인하르트가 이끄는 제국군 함대의 진형이 바뀌는 것을 보고 양 웬리의 옆에 서 있던 더스티 아텐보로는 심장이 멎는 듯했다. 봉수진? 그렇다면 적은 아군을 향해 정면돌파를 가해 단숨에 승리를 굳히겠다는 생각 아닌가!

그러나 양 웬리는 차분했다. 그는 아텐보로에게 모든 전함들이 전술 컴퓨터로 기함에서 아까 보냈던 전술대로 움직이도록 통신을 보내라고 했다.



"당했다!" 뒤늦게 당황하는 라인하르트

"그렇다면, 양 선배님은 사태가 이렇게 될 줄을 아시고 계셨단 말씀이십니까?"

"쓰지 않게 되는 편이 나았는데 말이야…"

양 웬리는 쑥스러운 듯이 손으로 뒷통수를 긁적거렸다.

"돌격 개시!"

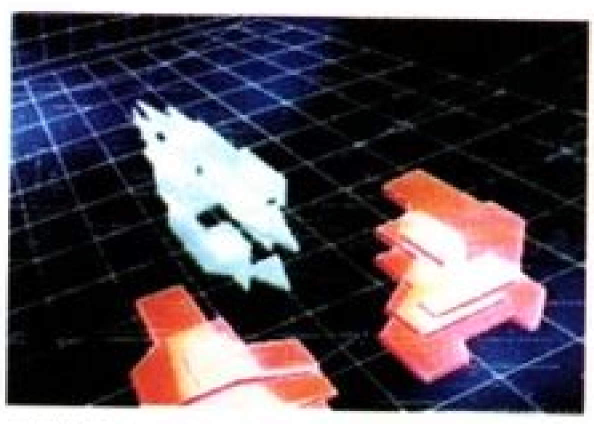
라인하르트의 명령이 내려지자 사기가 오를 대로 오른



"지금이다! 함대 전속력으로 전진!"

제국군이 한꺼번에 성난 파도처럼 동맹군 제 2함대를 향해 정면에서 돌진해들어가기 시작했다.

파트로크로스의 정면에 제국군함이 겁 없이 날아오는 것이 보였다. 더스티 아텐보로의 명령으로 강력한 주포가 그 군함을 한 번에 박살냈다. 그러나 그 잔해를 뚫고 이번에는 다른 전함이 파트로크로스를 향해 덤벼들기 시작했다. 사기가 하늘을 찌른다는 말은 이런 것을 두고 하는 말이리라.



동맹군은 제국군의 뒤에서 합류하여 공격을 가하기 시작했다

동맹군으로부터 다소의 저항은 있었으나, 예상했던 것만큼도 안되는 가벼운 저항이었다. 동맹군 제 2함대는 제국군의 돌격으로 2조각으로 갈라지고 있었다. 마치 버터를 나이프로 자르는 것처럼…

중앙돌파가 절반쯤 진행되었을 무렵, 라인하르트의 얼굴은 승리했다는 안도감보다는 어딘가 이상하다는 불쾌감으로 미묘하게 흔들리고 있었다. 아무리 작전이 완벽하다고 해도 모든 것이 부드럽게 진행되는 일은 없는 법인데, 지금은 너무 간단하게 동맹군이 가운데로부터의 돌격을 허용하고 있었다.

"이 때다! 전 함대 전속력! 적의 뒷통수를 치는 거다!"

양 웬리의 호령에 2함대의 전함들은 일제히 전속력으로 제국군의 옆을 스치듯이 지나갔다. 그리고 제국군이 사태를 이해하기도 전에 제국군의 뒤로 모여서 포화를 가하기 시작했다. 제국군 함열의 뒷편에서 엔진을 공격받아 폭발하는 전함이 계속 생겼다. 허를 찔린 것이다.

"이럴 수가! 중앙돌파를 꺼꾸로 이용하여 뒤를 잡다니!"

라인하르트는 '또 당했다'는 분노와 치욕감에 떨고 있었다. 그의 옆에서 키르히아이스가 조용한 목소리로 물었다.

"어떻게 하시겠습니까? 함대를 반전시켜 대항할까요?"

"나를 저 6함대의 바보랑



라인하르트를 진정시키는 키르히아이스

똑같이 행동하란 말인가?"

"그럼, 전진할 수 밖에 없겠군요."

"그렇다. 함대 전속 전진! 시계방향으로 돌면서 적 함대의 뒤를 친다!"

'함대를 반전시키겠느냐'는 키르히아이스의 말에 다시 냉정함을 되찾은 라인하르트는 이내 새로운 명령을 내렸다.

다음의 싸움에는 반드시…

시간이 한참 지난 후, 양 진영의 함대는 커다란 원을 만들고 있었다. 마치 몸통이 긴 두마리의 뱀이 서로의 꼬리를 물고 돌고 있는 형상이었다. 두 뱀의 꼬리 부분에서는 전함들이 파괴되면서 내는 불빛이 반짝이고 있었다.

"적은 이 소모전의 불필요함을 곧 깨닫고 후퇴할 거야."

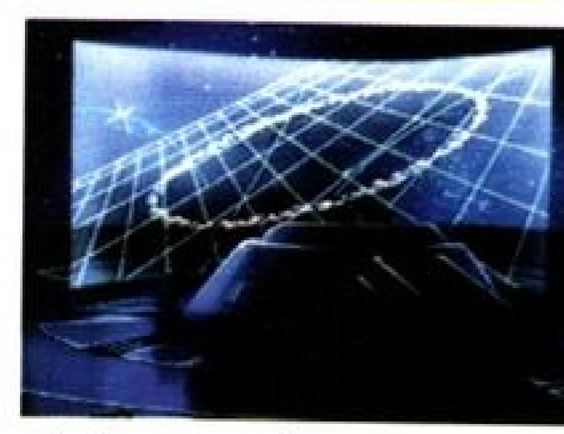


"한 마디로 소모전 아닌가!"

양 웬리는 차분하게 말했다. 그의 예상은 적중했다. 라인하르트는 전략적인 의미라고는 전혀 찾아볼 수 없는, 단순한 소모전을 빨리 끝내고 싶어했다.

'함대의 전진 방향을 천천히 원 밖으로 끌어낸다. 그리고 곧 이 지역으로부터 물러나도록 한다."

그렇게 말하는 라인하르트



"이거야 도대체…" 컴퓨터 그래픽으로 전황을 보며 혀를 차는 라인하르트

의 얼굴은 그다지 밝지 않았다.

'완전한 승리를 손에 넣지 못하고 또 양 웬리라는 놈에게 마지막 순간 덜미를 잡혔다'는 생각에 사로잡혀 있었기 때문이다.

"2만척의 함대로 4만척의 적을 격파하였습니다. 그 정도면 충분히 만족하실 만한 전과 아니겠습니까?"

그를 위로하는 키르히아이스의 우정어린 말에 내심 감



"2만척으로 4만척을 쳐부수었으면 그것으로 충분한 것은 아닌지…?" 라인하르트를 위로하는 키르히아이스


"조금 더 완전하게 이기고 싶었는데…"

사하게 여기면서 라인하르트는 말했다.

"그 말도 옳군. 좋아. 내 이름으로 적장에게 전문을 보내도록."

"예. 내용은 어떻게 할까요?"

잠시 후, 라인하르트가 보낸 통신문은 제 2함대 기함에 도착했다. 통신병이 들고 올라온 쪽지를 더스티 아텐보로가 받아서 양 웬리에게 읽어주었다.

"귀관의 용전분투에 경의를 표한다. 다시 만날 때까지 건강하기를… 은하제국군 상급대장 라인하르트 폰 로엔그람."


"장… 아니, 6함대의 소식을 알아봐줘."

"다음에 다시 만날 때는 가만 놔두지 않겠다는 말이로군."

"어떻게 할까요? 답장을 보낼까요?"

"놔 둬. 어차피 상대방도 그것을 기대하고 보내지는 않았을 테니까. 그 보다도 다른 함대의 패잔병 구조가 급하다."

"옛!"

명령을 받아 뒤돌아서려는 아텐보로에게 양 웬리는 부탁을 한가지 덧붙였다.

"그리고 장… 아니, 제 6함대의 상황도 알아보아줘."

존경하는 또 하나의 선배의 이름이 나오자 아텐보로도 표정이 굳어졌다. 장 로벨 러프가 무사할 리가 없다는 불길한 예감이 들었기 때문이다…

이리하여 아스테이트 전투는 막을 내렸다. 역사에는 동맹군은 150만 8,900명 전사에 2만2,600척 격침을 기록했고, 제국군은 15만 3,400명이 전사하고 2,200여척이 격침되거나 대파되었다고 되어 있다.


"귀관의 용전분투에 경의를 표한다…" 라인하르트로부터의 전문을 읽는 아텐보로

모든 싸움이 끝난 후, 라인하르트는 위풍 당당하게 제국으로 돌아갔다. 자신에게 로엔그람 백작가문을 이어받을 자격이 있음을 실력으로 증명해 보인 이상, 시끄러운 문벌귀족들도 차마 무어라고 대놓고 그


비장한 표정으로 경례를 하는 아텐보로

에 대해 왈가왈부할 수 없었다. 그는 돌아간 다음, 얼마 안있어 대승리를 거둔 공적을 인정받아 원수로 승진했다.

한편, 비록 동맹군이 패배했다지만 최후의 순간에서 부분적인 승리를 거두고 동맹군 전체의 붕괴를 막아낸 양 웬리도 소장으로 승진했다. 그리고 처음으로 그가 자유로이 지휘할 수 있는 함대가 주어졌다.


"내게 조금만 더 권한이 있었으면…"


원수로 책봉된 라인하르트

이름하여 제 13함대. 그리고 그의 함대에게 처음으로 하달된 목표는 난공불락의 '이젤론 요새' 공략이었다. 양 웬리는 조용히 하달되는 명령을 듣고는 거수경례만 하고 물러났다.

두 영웅의 싸움은 일단 끝났다. 그러나 이번 싸움으로 두 영웅은 더 큰 힘을 얻었다. 항상 승리하는 장군 라인하르트와 절대로 패배하지 않는 장군 양 웬리가 다시 맞닥뜨리는 날은 언제일까. 은하계의 수많은 별들은 인간 세상의 일에는 관심이 없다는 듯, 오늘도 조용히 빛나고 있을 뿐이다.


소장으로 진급, 이젤론 요새 공략을 지시받는 양 웬리




해외정보

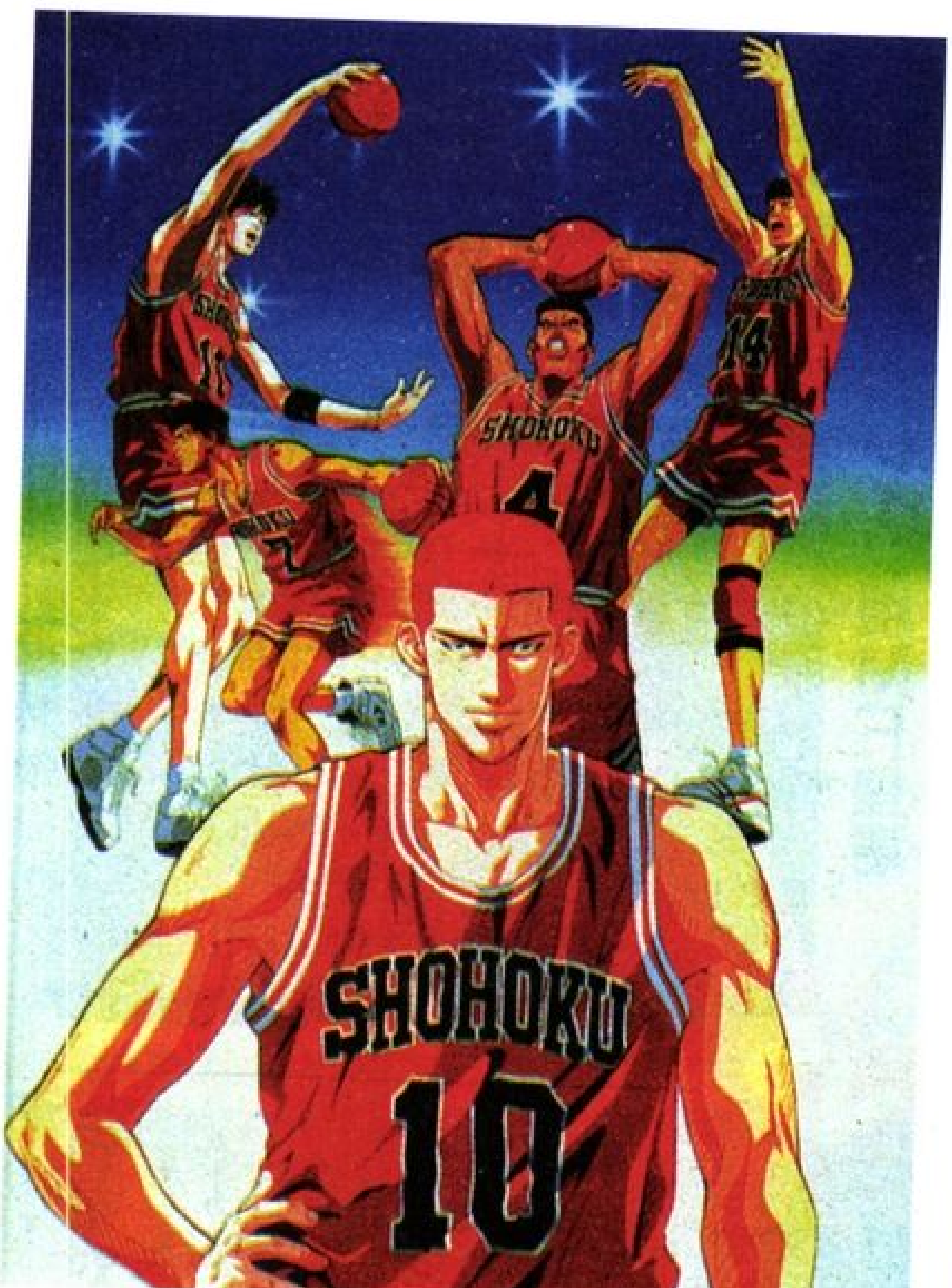
슬램덩크, 드래곤볼 Z의 최신정보


극장판 「드래곤볼 Z」의 최신작은 베지터와 오공이 모두 부활한다는 내용

언제나 그랬던 것처럼 올해도 「슬램덩크」, 「드래곤볼 Z」 등의 인기작들이 일본의 봄방학을 기해 극장 애니메이션으로 만들어져 상영되었다.

우선 드래곤볼 Z의 소식부터. 지난번 극장판에서는 오공과 트랭크스의 동시 활약을 그렸지만, 이번에는 철저하게 손오공을 중심으로 제작되었다. 이번 작품의 부제인 '부활의 퓨전!! 오공과 베지터'에서 엿볼 수 있는 것처럼 최대 라이벌인 베지터도 부활하였다. 최강의 사이어인 두 사람에 대적하여 도전해온 상대는 과연 누구일까? 내용에 대한 자세한 정보가 들어오는 대로 챔프 지면을 통해 소개하겠다.

한편, 슬램덩크는 쇼호쿠(북산) 농구부 최대의 위기가 그려진다. 주장인 고릴라(채치수)를 중심으로 강백호, 서태웅, 송태섭, 정대만 등 농구부원들은 전국대회에 대비하여 쉬지 않고 연습하고 있었는데, 그들의 앞에 도전장이 날아온 것이다. 그것도 주장이 부상으로 시합에 나갈 수 없는 상황에서 '농구의 천재' 강백호는 뱃심좋게 도전을 받아들이기는 했지만… 전개가 어떻게 될는지 궁금해지는 오리지널 스토리(만화책의 내용과 중복되지 않는 줄거리)다.



만화책의 내용과 중복되지 않도록 스토리를 새로 쓴 극장판 「슬램덩크」

「캐논슈터」의 속편 제이람 2



제이람의 선전 포스터

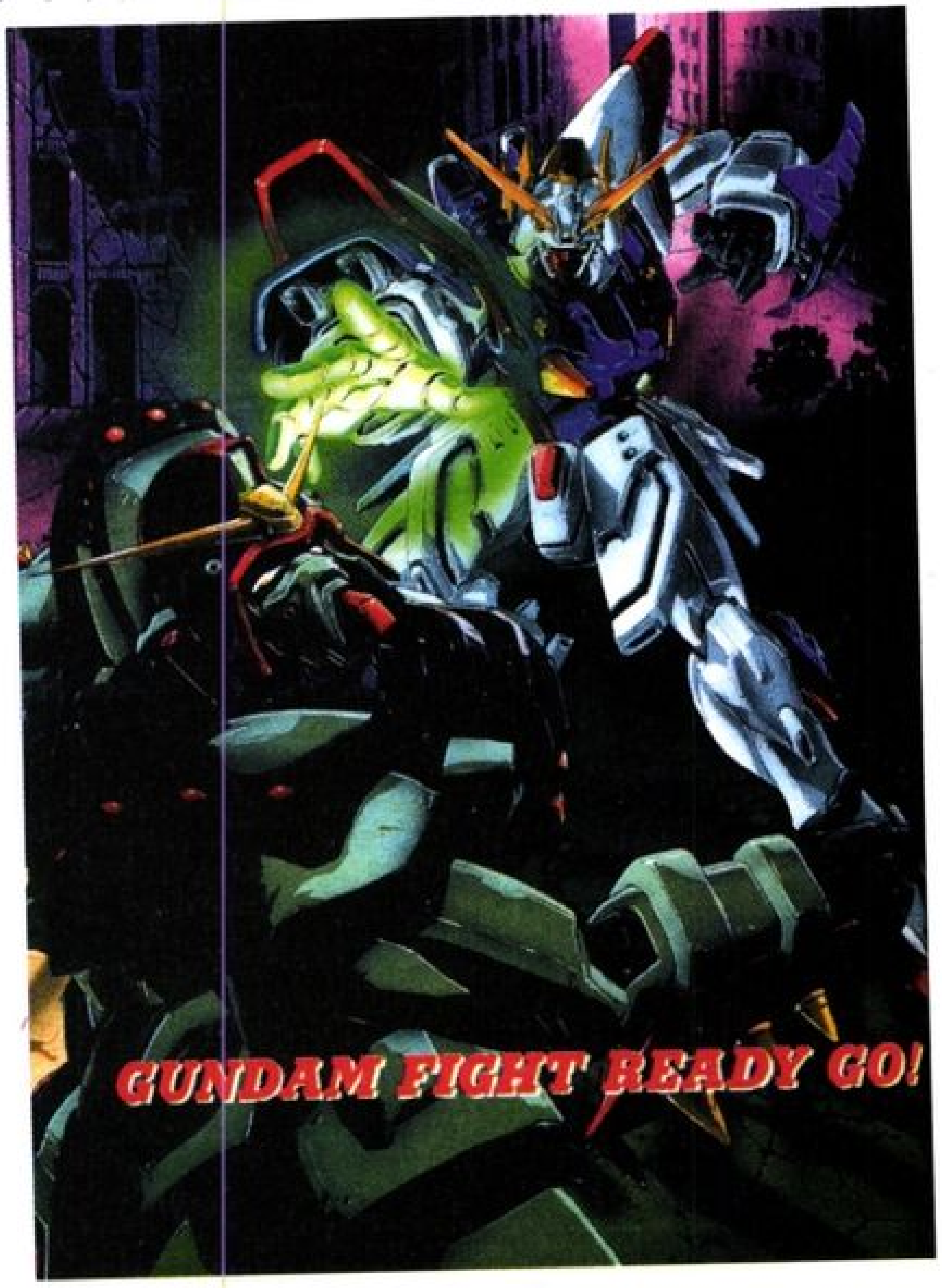
생체무기 제이람을 진압하기 위해 외계인 소녀 이리아와 두명의 지구인이 활약한다는 내용의 SF영화 「제이람」. 한국 A.C.I.에서 「캐논슈터」라는 이름으로 비디오시장에 출시해놓은 「이리아」는 이 '제이람'을 애니메이션으로 다시 제작한 작품이다.

그 「제이람」의 속편인 「제이람 2」가 94년 여름 개봉되었는데 지난 1월 말에 비디오로 제작되었다고 한다. 최근 일본 영화의 한국 수입을 둘러싼 논란이 일어나고 있는 요즘 왜색이 없는 단순 액션물인 이 작품이 국내에 수입될 수 있을는지의 여부에 눈길이 간다.

기동무투전 G건담, LD 출시 시작


「G건담」의 한 장면

특이한 배경과 내용 전개로 이제까지의 건담과는 전혀 다른 세계를 그려낸 「기동무투전 G건담」이 오는 3월 25일에 레이저디스크(LD)와 비디오로 선을 보인다. 아직 현지에서의 TV 방영도 끝나지 않은 상태에서 1회부터 8회까지 수록된 LD 제 1편이 출시되는 것은 예전에 「빅토리 건담(V건담)」 방영 당시에도 사용했던 수법이어서 별로 신기할 것은 없지만, 아뭏든 LD로 출시된 이상 국내의 암시장을 통한 유입이 확실시되고 있다.



과연 G건담 시리즈는 한국에 유입될 것인가?

버철 화이터2 관련 상품 쏟아져

대도시의 오락실에서 인기 절정인 3차원 격투게임 「버철 화이터2」. 지난 2월 22일, 일본에서는 이 게임과 관련하여 재미있는 상품이 판매되었다.

하나는 사용된 배경 음악을 리믹스하여 수록한 '아케이드판 버철 화이터2 CD', 또 하나는 영상과 함께 각 등장인물별로 철저 분석한 'CG MV 버철 화이터2 & 버철 화이터1 완전공략'이다. 완전공략 비디오는 각 캐릭터의 무술유파에서부터 기술과 움직임, 그리고 주요 공략법을 수록했다고 하니 이제 게임 공략집도 책에서 비디오로 넘어가는 시대가 되었다는 느낌?



인기 절정의 「버철 화이터2」

야마토 2520, 발매 연기



발매가 연기된 OVA「우주전함 야마토 2520」

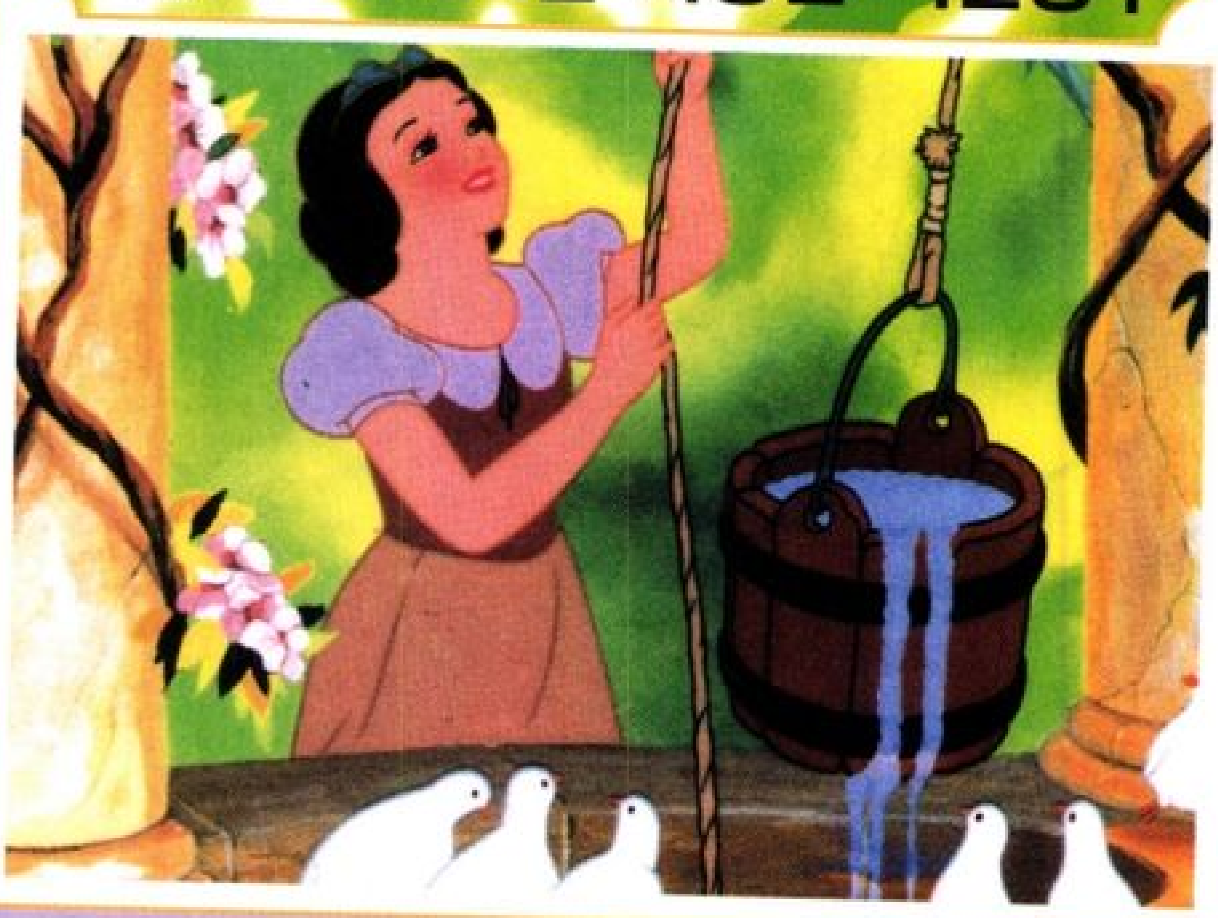
1월중에 발매할 예정이었던 OVA(오리지널 비디오 애니메이션)「우주전함 야마토 2520」의 제 1편「내일에의 희망」이 제작사측의 여러가지 사정에 의해 발매가 연기되었다. 이리하여 야마토 2520 제 1편은 비디오, LD 공히 2월 21일 발매되었다.

국내정보

하늘미디어, 창작만화모집

도서출판 하늘미디어에서 1억원 고료를 내걸고 창작만화 모집에 나섰다. 신인은 물론 기성작가도 응모할 수 있으며, 출품작은 1권에 192 - 240p 기준으로 최소 5권분량이며, 원고지 20장분량의 줄거리를 따로 제출해야 한다. 고료는 당선작 1편 5천만원, 우수작 1편 3천만원, 가작 1편 2천만원이다(문의전화는 02-273-9282).

컴퓨터 그래픽을 사용한 백설공주



올해 초에 판매되기 시작한「백설공주」. 원래 몇십년 전에 개봉되었던 월트디즈니 최초의 장편 애니메이션 영화를 비디오로 다시 만들어낸 것이지만 원본 필름이 손상되어 사용할 수 없는 부분이 많아 컴퓨터 그래픽으로 감쪽같이 손을 보았다는 사실을 아는 이는 얼마 없을 것이다.

백설공주의 이같은 성공적인 필름 복구에 의해 컴퓨터 기술로 성공을 본 필름복구기술에 대한 관심이 높아진 것은 물론 월트 디즈니사의 기술적인 역량에 대한 평판도 한층 더 좋아졌다.

알라딘 속편 등장!

화제속에 상영되었고 비디오 시장에서도 선풍적인 인기를 모았던「알라딘」의 속편「알라딘 2- 돌아온 쟈파」가 비디오로 출시되었다.

미국에서 2주만에 700만개 이상 판매되었던 본 작품은 한글화 작업을 거치느라고 미국보다 한발 늦게 개봉되었는데 국내에서의 대성공으로 미루어보아 속편인 이 작품의 성공도 확실시되고 있다. 국내 판매 비디오는 한글 자막판과 우리말 녹음판 2가지가 출시되며 소비자가격은 1만 8천원이다.「알라딘」비디오의 용산전자상가 실거래가격이 더 저렴했던 것으로 미루어보아 이번 역시 실제 거래가가 약간 떨어질 것으로 기대된다.

전통 씨름을 소재로 한 만화, 뿌라시 까치

이현세의 씨름만화,「뿌라시 까치」(팀 매니아)가 새로운 스포츠 만화로 관심을 얻기 시작했다.

최근 수년간 스포츠 만화들이 축구, 야구를 중심으로 만들어졌던 것에 비해 한국적인 스포츠를 소재로 한 작품은 거의 없다시피한 상황에서 씨름을 소재로 한 작품이 만들어졌다는 것 자체가 관심을 끌고 있는 것이다.

고려 시대에 창시된 전설적인 씨름류파, '불각도'를 전승받은 주인공 오혜성이 씨름판에서 활약한다는 내용의 이 작품의 전개가 어떤 식으로 이루어질 지가 주목된다.






NDO•SEGA
GAME CHAMP
NEXT GENERATION VIDEO GAME GUIDE
VIDEO GAME PERFECT GUIDE
집중공략
SFC
프론트 미션
MD
리스타 더 슈팅스타
샤이닝 포스2

슈퍼컴보이 집중공략

샤이닝 포스 2



슈퍼 알라딘보이	국내 발매일	1993/10/1	장르	시뮬형 롤플레잉	화면외국어 수준	일본어 중
	제작사	세 가	용량	16M	대상 연령	중고생 이상
	국내 발매가	79,000원	기타	동시발매	게임 난이도	A B © D E F

「샤이닝 포스2」라는 게임이 발매된지 어언 2년이라는 세월이 지났어도 아직 명작으로 꼽히고 있다는 사실은 슈퍼 알라딘보이 유저들 입장에서는 마음 든든한 사건(?)이 아닐 수 없다. 특히 이 게임은 자신이 원하는대로 플레이어를 움직이고 적당한 위치에 배치시킴으로써 여러가지 작전을 구사하는 전략 시뮬레이션 성격을 강하게 가지고 있으므로 전투내용에 관한한 완벽한 해답서가 있을 수 없다. 다시한번 명작공략을 하면서 전략적인 내용은 아주 중요한 이벤트가 아니면 간략히 설명하겠으며 스토리 위주로 이야기를 풀어나겠다.

스토리

아주 오래된 먼 옛날 팔매키아대륙 서쪽에 위치한 그랜스섬에는 그랜실과 가람이라는 두 왕국이 평화롭게 공존하고 있었다.

그랜실성 부근에는 2개의 유적이 남겨져 있었는데 그것이 바로 '고대의 탑'이라 불리우는 비밀의 탑과 전설의 보물이 감춰져 있다고 알려진 '고대의 동굴'이었다.

이 고대의 탑은 건설된지 수천년이 경과했다고 알려져 있지만, 탑의 입구가 열리지 않는 문으로 되어 있기 때문에 그 안에 들어간 본 자는 지금까지 아무도 없다고 알려지고 있었다.

한편 그랜실 남쪽에 위치한 '고대의 동굴'의 보석은 모든 이들에게 알려져 많은 트레저헌터들이 그것을 노려왔는데 아무도 성공해서 돌아오는 이가 없었다.

그러던 어느날, 지포라고 불리우던 대도둑이 그곳에 침입해 보석을 2개 얻게 됨으로써 모든 문제는 발생하게 되었다. 단순히 재보라고만 알려졌던 그 보석들은 사악한 악마들을 봉인시켜 놓은 '고대의 탑'을 여는 중요한 도구였기 때문에 보석의 분실과 함께 악마들을 가둬두던 봉인이 완전히 풀리고 만 것이었다. 지포가 2개의 보석을 손에 넣던 날로 그랜실 왕국 일대에 이상한 번개가 번쩍이며 폭풍우가 불어닥치기 시작했다. 그리고 서서히 다가오는 악마의 그림자속에 그랜실왕국은 위기에 처하기 시작했다.

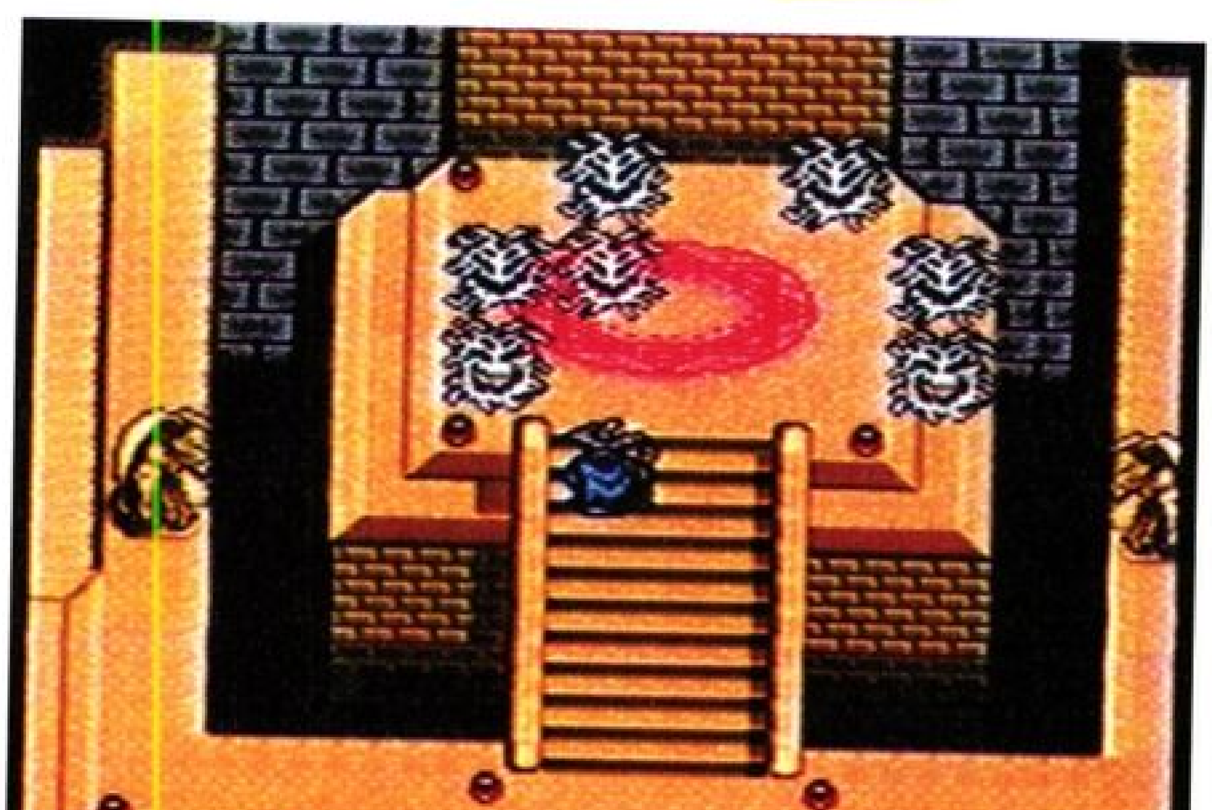
어둠의 그림자

게임이 처음 시작되면 검사가 되기를 꿈꾸는 주인공 보우이는 공부를 하기 위해 현자 아스트랄이 공부를 가르치는 학교로 가게 된다. 거기에는 절친한 친구 휴이와 사라가 기다리고 있다. 그리고 잠시후 수업시작! 그런데 그랜실성에서 파견된 사자에 의해 수업은 중단되어 버린다. 현자의 도움을 필요로 하는 임금의 명령에 의해 스승인 아스트랄은 성안으로 들어가봐야 하기 때문이었다. 스승이 성안으로 떠나고 나자 주인공 보우이는 사라와 휴이와의 합의하에 스승의 이름을 잠시 팔아서 성안을 구경하기로 결정했다. 이 결정으로 인해 그들은 일생일대의 대모험을 떠나게 된다는 것도 모른채…



수업도중 불일이 생긴 현자 아스트랄

첫번째 전투



기즈모의 침략



왕의 안위를 걱정하는 엘리스 공주

성에 도착해 왕의 침실에 가보면 원인 모를 병으로 쓰러져 있는 왕을 걱정하면서 모든 사람들이 서 있을 것이다. 그리고 왕의 병인을 알기 위해서 가게 된 고대의 탑에서 최초의 전투가 벌어진다.

적들은 기즈모라는 생물로 아무리 게임에 대해 감각이 없는 사람이라도 이길 수 있는 정말 힘없고 한심한 괴물이다. 원래 샤이닝포스라는 게임은 적들의 공격이 심한 편이어서 초반기에 여러번 전투를 벌여 레벨을 올려놔야하는데 그 좋은 타겟이 바로 이 기즈모라는 생물이다. 그러나 요즘은 여러가지 비법이 발견되어 굳이 이번 스테이지에서 레벨을 올리기 위해 짜증 나게 여러번 전투를 벌일 필요는 없어졌다. 공격과 방어에 쓰이는 비법은 마지막 부분에 공개하기로 하겠다.

여정의 시작



약간 맛이 간 그랜실 국왕

성으로 돌아오면 정신이 이상해진 그랜실 국왕과 현자 아스트랄과의 전투가 벌어지고 있다. 아스트랄의 필살 일격에 의해 그랜실 국왕은 정신을 차리게 되지만 아스트랄은 과로로 쓰러져 버리고 만다.

아스트랄이 쓰러져서 이제 그는 어린 3명의 제자들이 수행해야 한다. 이 일련의 사건을 수사하기 위해 여행을 떠나는 보우이 일행… 여행은 떠나더라도 마을 전체는 다 들어가서 확인해보고 나서도록 하자. 특히 중요한 사항은 필히 교회로 가서 세이브하는 일과 아스트랄의 제자인 덜렁이 제제를 동료로 맞이하는 것이다.

그리고 나면 마을을 나서서 전투가 시작된다. 간단한 전투이므로 아무렇게나 싸워도 무방할 것이다. 으흐흐… 여기서 막혔다는 독자는 아직까지 못봤으니까…



새로운 동료 제제

이루마을의 하우엘을 찾아서

이루마을로 가는 도중에 싸우게 되는 몬스터들은 휴지레트와 슬라임정도이다. 쥐가 커봐야 얼마나 클 것이며 슬라임이 싸워봐야 얼마나 잘 싸우겠는가? 아주 우습구먼… 몬스터들을 이기고 마을안에



매사에 친절한 카즌, 나중에 동료가 된다



병사들에 의해 쓰러져 있는 하우엘

들어서면 현자 하우엘을 만나는데 도움을 줄 카즌이라는 남자를 만나게 된다. 이 친구가 이 마을에서 크게 도움을 주므로 진행상에 큰 문제는 없다.

카즌을 따라 하우엘의 집에 도착해 보면 하우엘이 적의 기습을 받아쓰러져 있다. 여기서 공격계 마법이 전문인 카즌을 본격적인 동료로 맞이하고 가람왕국으로 향한다.

가람왕국으로



안하무인격으로 덤벼드는 레몽

출발하자마자 일행을 맞이하는 것은 가람왕국의 병사들이다. 그들의 행동은 결코 우호적이지 않다. 이들은 전투에 아주 능수능란하기 때문에 힘든 싸움이 될 것이다. 카즌의 공격계 마법이 이 싸움의 키포인트로 작용하게 될 것이다.

싸움에서 이기게 되더라도 스토리상 주인공 일행은 레몽에게 붙잡히는 신세가 되고 만다. 지하감옥에 있으면 이 모든 사건의 주범이라고 할 수 있는 지포가 감옥에 갇혀 있는 것이 보일 것이다. 그는 이미 왕에게 2가지 보석을 빼앗긴지 오래이지만 상당히 도움이 되는 녀석이다. 왜 지금까지 감옥에 갇혀 있었는지



여기서 전설의 대도둑 지포를 만나게 된다

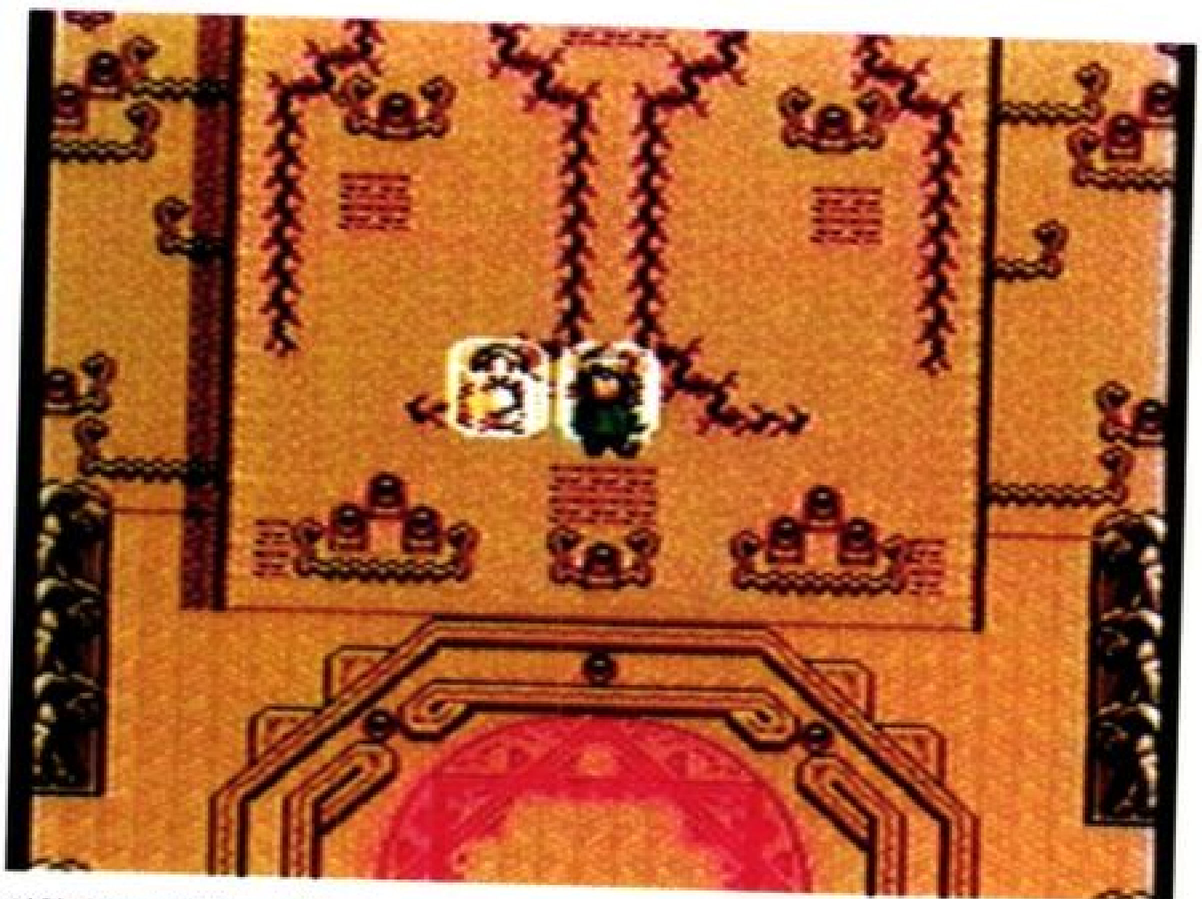
이유는 모르겠지만 당연하다는 듯히 자신의 감옥문을 열고 보우이 일행을 감옥에서 꺼내준다.

가람왕국이 오래동안 우호관계를 청산하고 그랜실 왕국으로 침략할 것이 명백해 진 이상 가만히 있을 수 없는 일이다. 서둘러서 성으로 돌아가야 되는데 중간에 가람병사들의 방해를 받게 된다.



가람왕국은 전쟁준비중이었다

그랜실 성



악착같이 매달리는 보우이. 그러나 공주를 빼앗기고 만다

성으로 가보면 레몽과 현자 아스트랄이 심하게 언쟁을 벌이고 있는 것이 보인다. 그들을 지나쳐 가람왕을 추적해 보면 탑 지하에서 전투가 벌어지게 된다. 이곳에서 나오는 적들은 지금까지 적들과는 비교도 되지 않을 정도로 강하다. 이전에 세이브해 놓지 않았다면 진행이 힘들어질지도 모른다.

가람왕을 물리치더라도 그는 다시 엘리스 공주를 납치하여 달아나 버린다. 그러나 그전에 보우이의 활약에 의해 2개의 보석은 고스란히 그의 손으로 들어오게 된다. 보석



새로운 마을을 건설 중 괴물들의 방해를 받는다

을 얻기는 했지만 그랜실 왕국이 파괴되는 비극을 겪은 일행은 거대한 배를 타고 새로운 왕국을 건설하기 위해 여행을 떠나게 된다. 그리고 정착지를 찾아 대륙을 횡단하던 중 적들과 전투를 벌이게 되고 결국 새로운 마을을 건설하기에 이른다.



고향을 떠나는 사람들



정체를 드러내는 괴물

새로운 모험의 시작

그후로 1년, 새로운 마을이 정착되어 가고 1년전의 악몽이 조금씩 잊혀져 가고 있을 때 피닉스족의 한명인 피터가 방문하면서 보우이의 새로운 여행은 시작되게 된다. 출발하기전에 마틸다가 동료로 들어오게 되는데 얼굴은 제법 귀여운 편이지만 전투에는 별 도움이 되지 않는다. 당분간은 머릿수 채우는 데만 사용하도록 한다.



피닉스족이 마을을 방문한다



게일하르트의 등장이다. 상당히 강력한 녀석이다

피닉스의 마을로 가는 도중에 적들과 또 한바탕 전투를 벌이게 된다. 이 싸움이 끝나고 나면 길거리에 쓰러져 있는 의문의 소년을 만나게 된다. 소년은 기억을 상실하고 아무 것도 기억을 못하는 상태인데 무언가 상당히 큰 비밀을 간직하고 있는듯…



기억을 못하는 의문의 소년



비밀을 간직하고 있는 소년. 그의 정체는…

피닉스 마을에서

피닉스 마을을 가기까지 다시 한번 여러차례 전투를 겪어야 하겠지만 별문제는 없을 것이다. 마을로 들어가서 피닉스족의 왕과 대화를 나누고 피터를 동료로 맞이하게 된다. 그곳에는 인간족에게 별로 감정이 안좋아 보이는 루드왕자를 만나게 된다. 이 때 마족들이 쳐들어와서 피닉스족들은 전투를 벌이게 되는데 처음에는 구경만하다가 같이 전투를 벌이게 된다. 이 때 전에 만난 적 있는 게일하르



피닉스족의 왕과 대화를 나눈다



여기서는 여러번 전투를 벌이게 된다



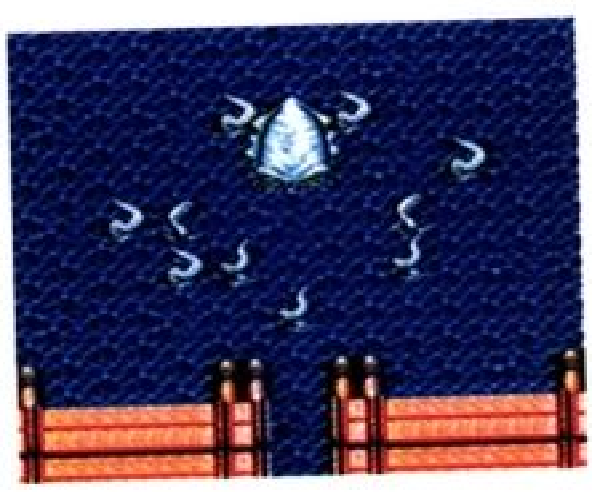
모두들 힘을 모아 싸움을 벌이게 된다

트가 전투에서 도움을 주게 된다.

전투가 끝나고 나면 전에 만났던 기억을 잃은 아이가 있는 곳에서 전열을 가다듬고 나서 다시 여행을 떠나게 된다. 이 때 이 신비의 소년이 같이 여행을 따라 나서게 되는데…

오징어와 한판승

배를 타고 내려오다 보면 거대한 오징어와 한판 붙게 된다. 주위에 달려 있는 촉수들이 여러군데서 공격을 해오는데 상당히 시간이 소모될 것이다. 이 촉수들을 다 제거하고 적을 없앨 수도 있고 그렇지 않으면 머리부분만 집중 공격해서 미리 제거해 버릴 수도 있지만 나중에 있을 전직을 고려한다면 시간이 좀 오래 걸리더라도 안전하게 촉수를 하나씩 하나씩 제거한 후 마지막으로 머리부분을 공격하는 것이 정석일 것이다.



아킬레스의 검



지금은 들어갈 수 없는 곳이다



고대인들의 도움을 얻도록 하자

자! 드디어 나오고야 말았다! 지금까지 샤이닝포스2에 관해 질문해 온 내용의 거의 2/3를 차지하고 있는 문제의 아킬레스의 검! 이제 그 검을 얻는 법이 공개되니 더 이상 아킬레스 검 때문에 고생하는 일이 없기를 바란다!

먼저 고대의 신전에 가보면 좌, 우 두군데로 문이 나 있다. 한쪽은 검을 든 거인이 길을 막고 있기 때문에 이녀석을 통과하기 위해 필요한 것이 아킬레스의 검이다. 다른 쪽에 있는 곳으로 가보면 고대인들이 보우이 일행을 인도할 것이다. 그러나 그들의 힘으로 할 수 있는 일은 한계가 있고… 그들이 사라지고 나면 주위의 상자들을 조사해서 나무조각을 하나 얻도록 한다. 이 조각을 얻었으면 전에 지나왔던 마을로 돌아가도록 하자. 이 마을의 특징은 마을 한가운데에 거대한 나무가 하나 자리잡고 있다는 것이다. 이 마을의 나무가 가장 중요한 키포인트이다. 이 나무앞에서 나무조각을 사용하면 동굴이 나타나고 그곳에 문제의 아킬레스의 검이 주인공 일행을 반기는 것이다.



자! 바로 이곳이다! 눈여겨 보도록 하자



로이드를 만나는 장소

검을 얻었다면 이제 지체할 필요가 없다. 아까 전에 통과하지 못했던 장소로 가서 전투를 벌이도록 한다. 전투에 승리를 하고 나면 이동을 편리하게 할 수 있는 캐라반을 얻게 된다. 이 캐라반에 홀딱 반한 고고학자 로이드는 주인공 일행에게 자신이 캐라반을 조종해 주겠다고 자청하고 일행은 계속해서 여행을 떠나게 된다.



캐라반이라는 기구에 홀딱 빠져버린 로이드

요정을 찾아서

여행도중 병을 앓고 있는 난장이의 동굴에 도착하게 되는데 이 난장이의 병을 고치기 위해서는 페어리의 도움이 필요하다고 한다. 마음씨가 착한 주인공 보우이는 이 난장이들을 도와주기 위해 요정들이 살고 있는 마을로 길을 떠나게 되었다. 마을에 가보면 요정 하나가 연못에 빠져 허우적거리고 있는데 이 한심한 녀석을 구하기 위해서는 한번 더 전투를 벌여야 한다. 이 요정도 양심은 있는지 도와주고 나면 일행을 크리드에게로 인도한다. 그러나 크리드는 만나지 못하고 문고리에 손을 대게 되면 보우이 일행은 난장이가 되고 만다. 난장이가 된 일행을 발견한 문지기들은 크리드의 수집품이 하나 더 늘었다고 좋아하면서 이들을 수집품 보관함에 집어 넣어버린다.

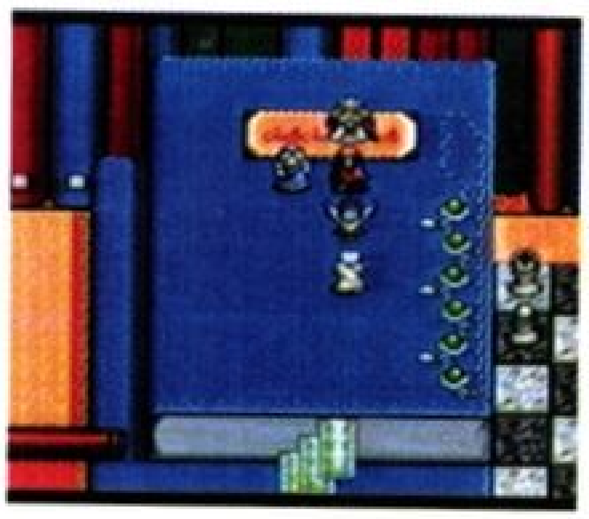


난장이들을 도와주기로 결심하는 보우이



악의 화신 제드의 부활을 확인한다

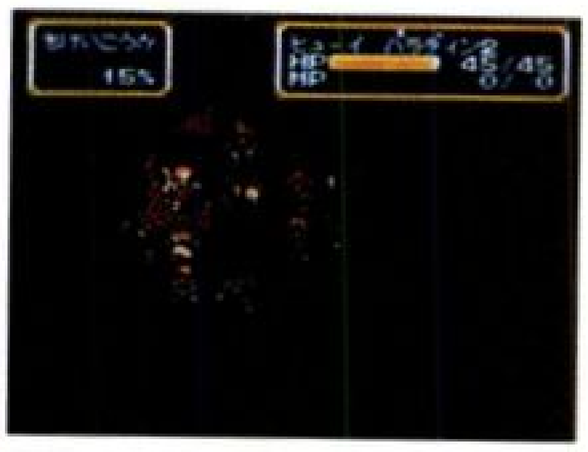
이제 이들이 할 수 있는 일은 자신 본래의 몸을 되찾기 위해 이 보관함을 빠져 나가는 것이다. 이 보관함 속에는 폼페이왕이 살고 있는데 그의 체스판과 전투를 벌여 승리하고나면 그의 도움을 얻을 수 있다.



체스판의 말들과 싸워 이겨야 이곳을 빠져나갈 수 있다

천신만고 끝에 크리드를 만나 본래의 몸을 되찾고 지금까지의 일을 알려주면 크리드와의 대화는 자동으로 진행된다. 그리고 악의 화신 제드의 부활을 확인하고 있을 때 갑자기 제드의 영상이 나타나서 2개의 보석과 공주를 맞바꾸자는 제의를 해온다.

공주를 찾아서



동굴로 이동한다



여기서부터는 마법이 굉장히 중요하다

크리드가 있던 곳을 떠나기 전에 4명의 캐릭터중에 한명을 고를 수 있는데 그것은 자신의 취향에 맡기도록 하겠다. 신비의 소년은 크리드와 남게 되고 난장이의 마을로 돌아온 일행은 난장이를 치료해 주고 대포를 얻게 된다.

이제 공주가 살아있다는 것을 확인했으니 이 사실을 국왕에게 알려야 한다. 우선 마을로 돌아가 지금까지 있었던 일을 알리면 공주가 살아 있다는 사실에 국왕은 기뻐서 어쩔줄 몰라하며 이번 모험에 현자 아스트랄을 동행시킨다. 이 모험을 떠나기 일보직전에 쟈네트가 동료로 가입하게 된다.

공주를 찾아 길을 떠나지만 팔매키아 북대륙으로 가기 위한 길이 막혀 있다. 그러나 난장이들에게 얻었던 폭탄이 있다면 문제없다. 로이드가 본격적으로 동료로 들어와 일행을 도와주면서 폭탄으로 뚫린 동굴로 일행을 안내하게 된다.

악마족의 득세

동굴안에 들어서면 그들을 기다리는 것은 악마족들이다. 이들과 싸우는데 가장 문제가 되는 것은 동굴이기 때문에 보이는 거리에 한계가 있다는 사실이다. 시야가 짧아지다보니 다른 전투에 비해



여러명을 공격할 수 있는 공격마법

걸리는 시간도 길고 상당히 불편한 느낌이 들지만 결코 서두르지 않고 느긋하게 진행하면 문제될 것은 없다.

동굴밖을 나와보면 히긴즈라는 용사가 악마족에 의해 궁지에 몰려 있는 것이 보일 것이다. 여기서는 히긴즈를 구하기 위해 전투를 하게 되는데 이 때부터는 적이 마법을 사용하는 횟수가 많아지므로 조심할 필요가 있다. 악마족들을 모두 제거하고 히긴즈에게 다가가면 그는 고마움을 표시하면서 보우이 일행의 동료가 되어주며 일행을 자신이 기거하는 성으로 인도하게 된다.

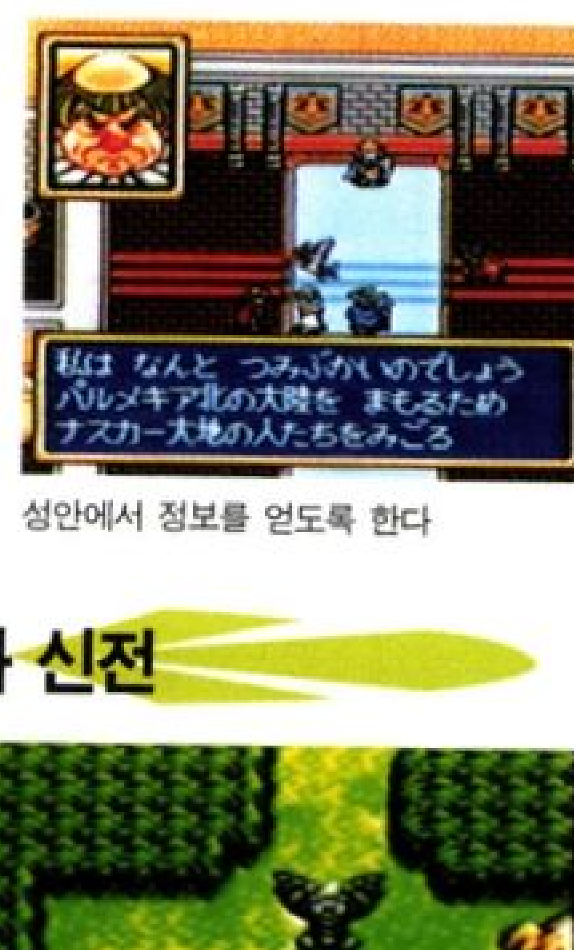
악마족과의 혈전



아주 기분 나쁜 녀석이다

성안에 들어가 여러가지 정보를 얻으면서 전열을 정비하도록 한다. 특히 여기서부터는 의외의 공격에 큰 피해를 입을 수도 있으므로 잊지 말고 세이브해두도록 한다. 모든 것이 갖춰졌으면 밖으로 나가도록 한다. 밖으로 나서면 악마족들이 기다렸다는 듯이 덤벼들 것이다.

이제부터는 1대 1의 싸움보다는 마법사를 이용한 전체 공격마법을 쓰는 것이 시간도 절약되고 보는 것도 한결 기분 좋게 느껴질 것이다. 단 레벨을 더 올려야 할 필요가 있다고 생각되는 캐릭터는 계속 전투에 참가시켜서 경험치를 올려주는 것을 잊지 말아야 한다. 즉 먼저 마법사가 전체 공격 마법으로 여러 적을 한꺼번에 공격해 그로기 상태로 만들어 놓은 후 레벨을 올릴 필요가 있는 캐릭터가 마무리 지으면 아주 괜찮은 모양의 군대로 성장하게 될 것이다.



성안에서 정보를 얻도록 한다

미토라 신전



길밖으로 나서는 순간부터 전투는 시작이다


…리에도 적들이 진을 치고 있다

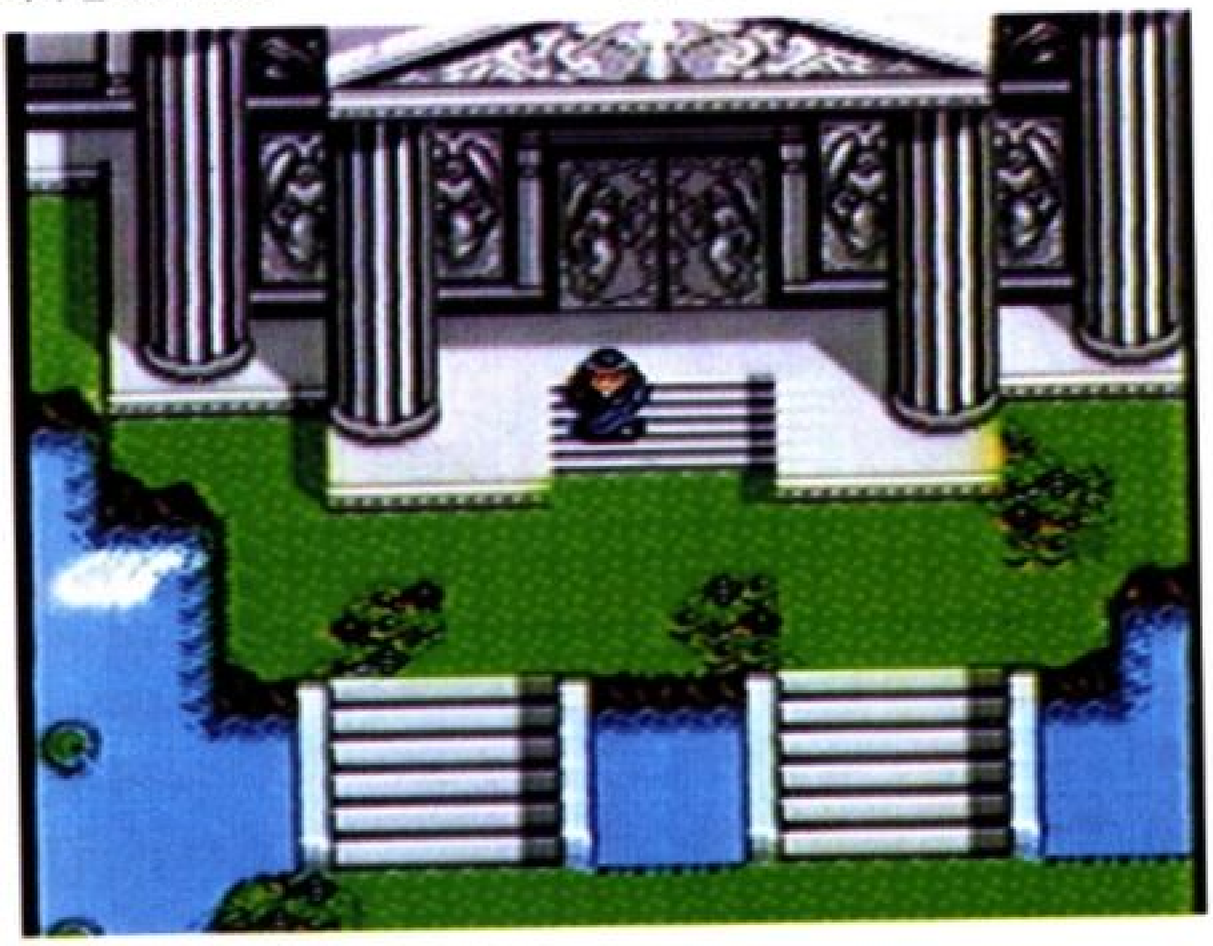

카미라의 등장


잘버트의 스파트 공격은 요주의!

마을을 나서 신전쪽으로 다가가다 보면 길을 건너는 다리를 파괴하고 있는 몬스터들이 눈에 띄일 것이다. 신전에 들어가는 것이 무엇보다도 중요하므로 또한번 전투를 치르지 않을 수 없다. 전투를 끝내고 곧바로 신전안에 들어가 보면 잘버트라는 대악마가 공격을 해온다. 이 녀석은 다른 악마와는 달리 엄청나게 넓은 범위까지 타격을 입히는 스파크라는 전체 공격 마법을 써 오므로 한 곳에 몰려 있었다가는 큰 낭패를 당하게 될 것이다. 먼저 각자 흩어져 싸우되 회복마법을 사용하는 캐릭터를 2, 3명 당 하나씩 배치시켜서 만일의 사태에 대비하도록 한다.


악마 잘버트의 등장


잘버트는 보우이 일행을 우습게 본다

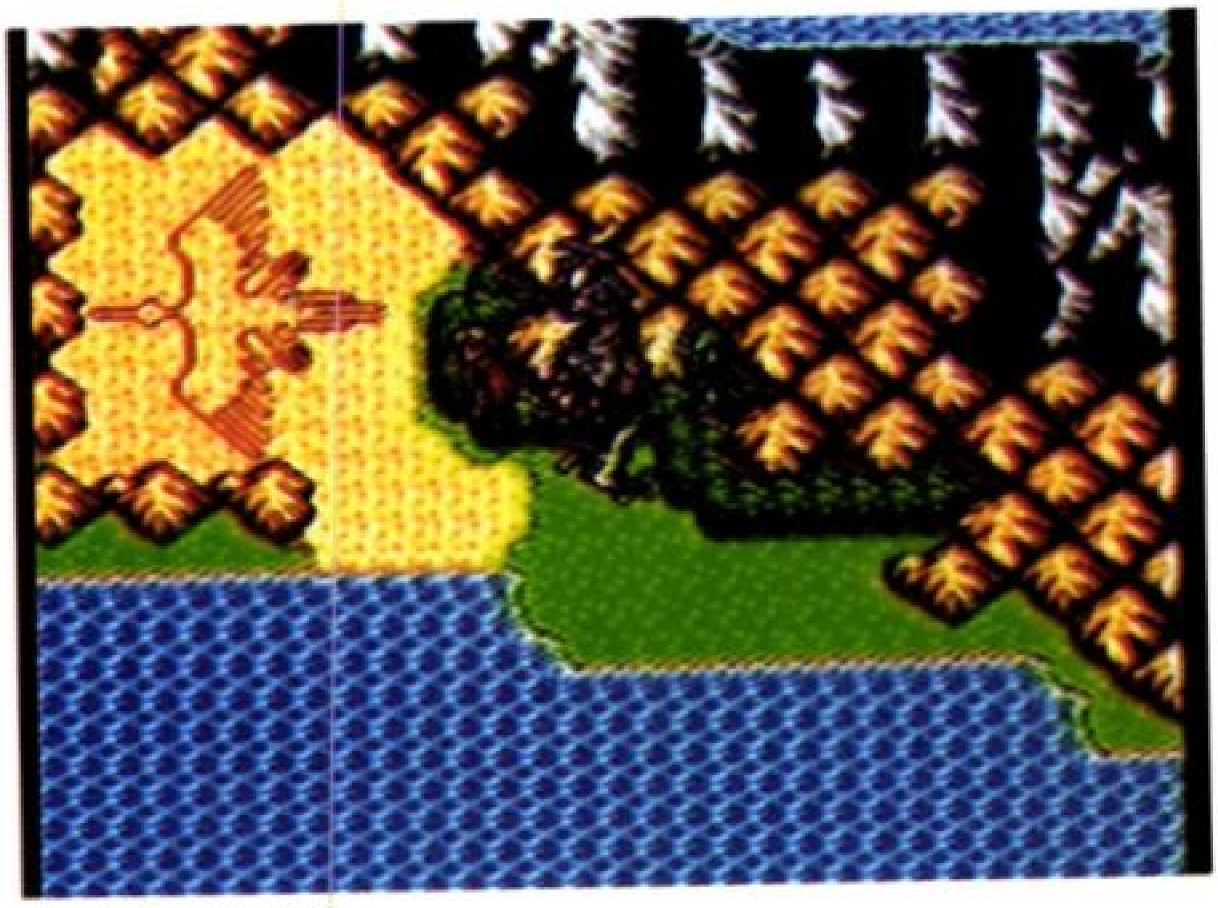

평화롭기만한 이곳이…

사태의 수습

신전을 돌아다니다 보면 그 곳에서 린다를 동료로 맞을 수 있을 것이다.

그후 성으로 돌아와 다시한번 정보를 얻고 전열을 정비하고 출발하려는 순간 악미족들이 나타나 또한번 전투를 벌이게 된다. 이곳에서는 시간을 끌며 전투를 하다 보면 적이었던 팰콘이 동료가 될 것이다. 단 이 녀석은 NPC이기 때문에 제멋대로 움직인다. 전투가 끝난 후에는 파티에 넣지 말자.

나스카 쉽의 부상!


나스카 쉽이 있는 유적

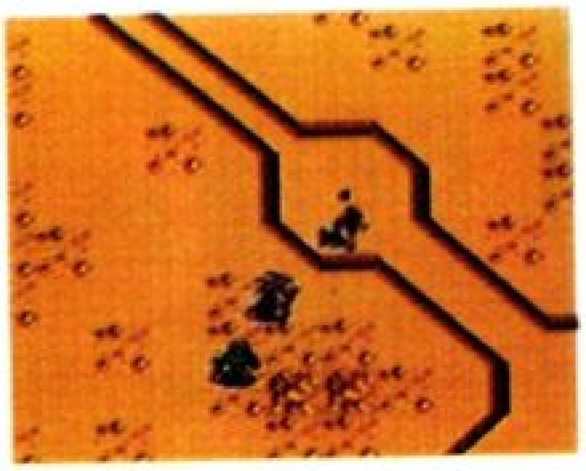

마을 사람들은 지하에 숨어 살고 있었다


카미라는 게슈프의 손에…

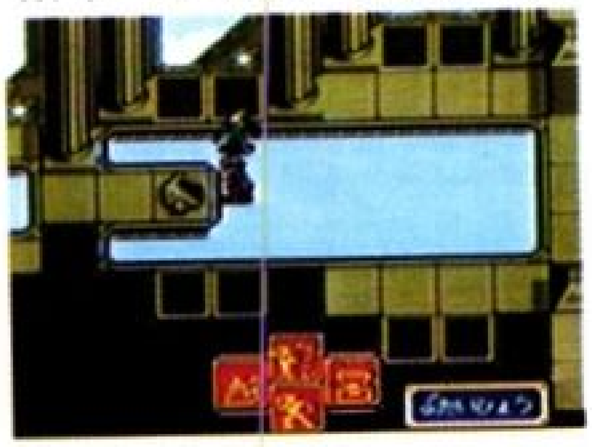
파카론으로 돌아와서 샤론 신부를 동료로 맞이한 후에 마을 사람들이 모두 숨어서 살고 있는 몬 마을로 가자. 그곳에 들어서면 사람들은 없고 악마군들이 기다리고 있을 것이다.

악마군과의 싸움에 샤론 신부가 합세하고 그들을 이기고 나면 마을 사람들은 지하에서 나올 것이다. 마을을 나가서 왼쪽으로 가자.

그곳에는 악마군 군단장인 카미라가 나스카 쉽을 지키고 있다. 카미라는 강력한 힘으로 공격을 해오는데 그녀의 부하를 천천히 없애면서 카미라가 올 때까지 기다려 공격하자.


이곳이 나스카 쉽의 입구이다

카미라는 게슈프에 의해서 죽고 보우이 일행은 나스카 쉽을 손에 넣게 된다. 나스카


나스카 내부의 모습이다


떠오르는 나스카의 멋진 모습

쉽에 스카이오브를 장착시키면 나스카 쉽은 하늘로 날아오르게 된다.

레드 바론, 그리고 게슈프



보우이의 남하에 위기를 느끼는 제온

나스카 쉽을 타고 그랜스 섬에 도착할 때 나스카 쉽은 게슈프가 설치해 둔 프리즘 플라워에 의해서 격추당한다. 게슈프의 프리즘 플라워들을 제거하면 제온이 선택한 살인귀 레드바론이 나타나게 된다. 레드바론의 마법은 사용하지 않지만 엄청난 공격력을 가지고 있으므로 마법으로 상대하자.

레드 바론을 쓰러뜨리고 계속 남하하면 이제까지의 모든 실수를 책임지기로한 게슈프가 자신의 친위대를 이끌고 보우이들 앞에 나타난다. 이 때는 HP가 높은 캐릭터를 선두로 게슈프의 프리즈 마법을 막아낸 후 보우이나 게르하르트를 이용하여 게슈프를 쓰러뜨리자.


레드 바론은 요주의 공격력을 가지고 있다

목표! 고대의 탑


오네이아를 동료로 맞이한다

게슈프를 이기고 난 후에 위쪽으로 올라가면 이루 마을에 들어갈 수 있을 것이다. 이곳에서 집안에 있는 피아노를 치면 비밀 입구를 통해서 마을 사람들과 만날 수 있고 오네이아와 레드바론이었던 레몬을 동료로 맞이하게 된다. 그후에



포스 블레이드를 손에 넣었다

고대의 탑 아래로 내려가면 고대의 사당에서 포스 블레이드를 얻게 되는데 이 때에는 필히 조사해야만 한다.

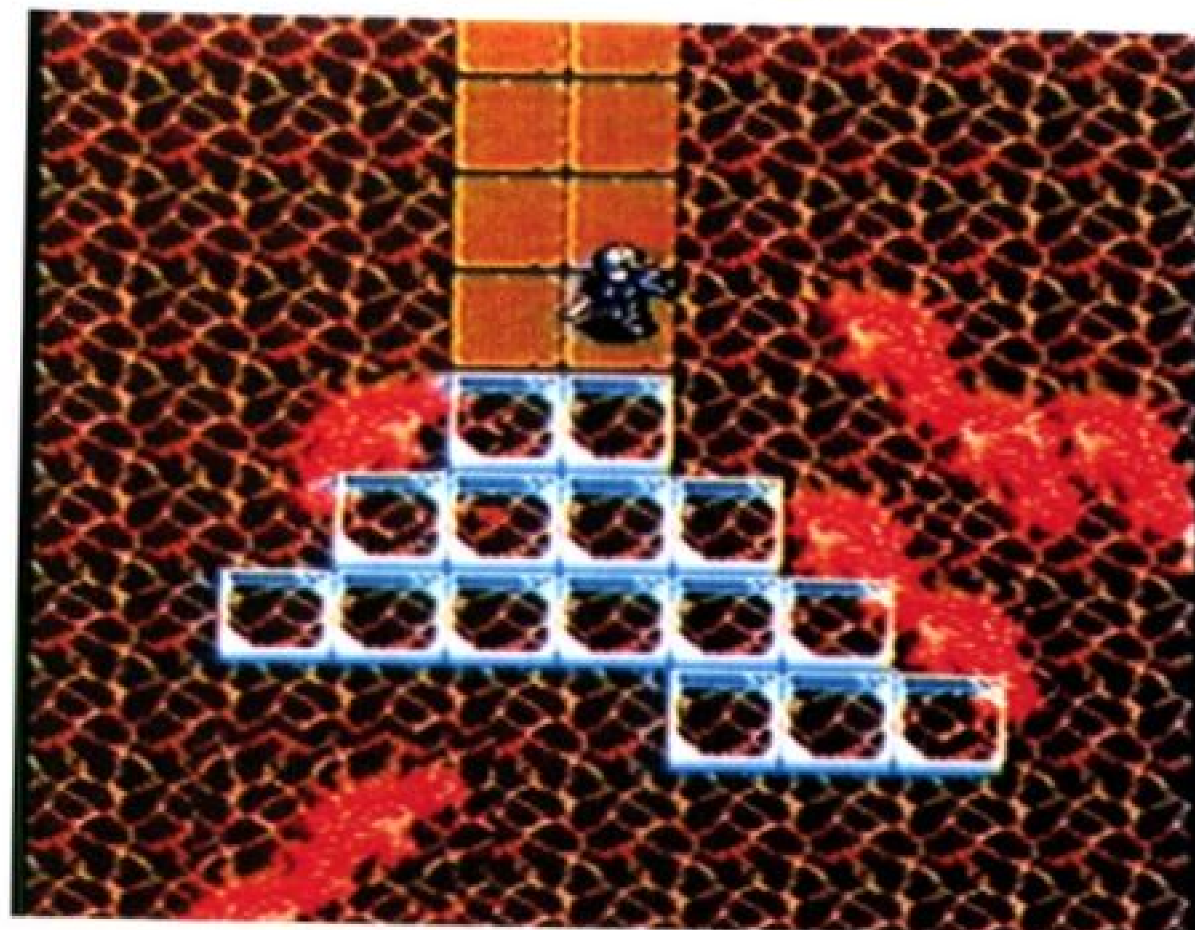
포스 블레이드를 얻었다면 고대의 탑 옆에 있는 악마의 상에서 사용해 보자. 그러면 고대의 탑으로 들어갈 수 있



고대의 탑 입구가 열렸다

는 입구가 열릴 것이다.

오드아이와의 결투! 그리고 최종의 장으로…


오드아이와의 결투


가데스를 쓰러뜨리면 통과할 수 있다.


우선 가람왕을 쓰러뜨리자

입구의 미로를 지나서 문을 통과하면 악마군 최강의 장군인 오드아이와 싸우게 된다. 지난날의 감정을 씻어버리고 다가서는 오드아이. 최후에는 보우이의 손에 의해서 죽게 된다. 오드아이는 마법에 약하므로 마법으로 공격하되 카즌의 블레이드4가 효과적이다.


제온의 최후

오드아이를 쓰러뜨린 후에 크리드에게서 세이브하고 탑의 정상으로 올라가자. 그곳에는 최후의 악마인 대악마 제온이 보우이를 기다리고 있을 것이다. 최종 전투이니만큼 어느 정도의 희생을 각오하고 제온을 노리자.


대악마 제온의 부활

두개의 보석, 악은 영원으로…



제온을 쓰러뜨린 보우이의 눈에 보이는 것은 1년만에 재회한 엘리스 공주와 죽어가는 가람왕이었다. 가람왕의 죽음에 슬퍼하는 엘리스 공주.그러나 그것 마저도 제온의 술책이었다. 가람왕의 몸에 숨어 있던 제온은 엘리스 공주를 위협한 후 보우이에게서 자신의 힘이 담겨진 악마의 보석을 손에 넣게 되었다. 최강의 힘으로 부활한 제온 앞에 모두 속수무책일 때 자신의 죄를 속죄하기로 한 레온은 제온이 쏘아대는 지옥의 불길을 뚫고 제온과 함께 영원의 어둠 속으로 사라지고 만다.

이것으로 모든 것이 끝난 것이다. 모두들 각자의 길을 향해서 떠나게 되었고 대악마 제온을 봉인한 용자 보우이는 잠든 듯한 공주에게 입맞춤을 하며 공주는 길고 긴 잠에서 깨어나게 한다.



공주에게 키스를…

알아둘 점

*이 게임에는 상대의 공격을 100% 피할 수 있는 간단한 비기가 숨겨져 있다.

먼저 적들이 공격을 해오면 방향버튼을 오른쪽으로 계속 누르고 있는다. 그러면 적들의 공격이 비껴나게 된다. 그렇더라도 계속 버튼을 오른쪽으로 누르고 있도록 한다. 왜냐하면 이 비기를 사용하면 적들은 2차례의 공격을 해오기 때문이다. 2번의 공격이 실패로 돌아가고 나면 우리편 측에서도 반격을 가하게 되지만 아쉽게도 이 공격 또한 언제나 실패로 끝나게 된다.

다른 것에 비해 시간이 많이 걸린다는 단점이 있지만 조금만 참는다면 적의 공격에 타격을 입지 않고 쉽게 진행해 나갈 수 있을 것이다.

이 비기의 유일한 단점은 적들의 마법 공격은 막을 수 없다는 것인데 이 때문에 전투전에 상대방의 상태를 확인해서 마법사를 미리미리 제거해야 한다.

✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤

*방어뿐 아니라 공격또한 100% 성공하는 비기가 있다. 원래 공격은 거의 실패가 없으므로 거의 필요가 없는 기술이지만 공격할 적들을 선택하고 버튼을 누르자마자 재빨리 방향버튼을 왼쪽으로 눌러주도록 한다. 그러면 공격 성공률100%. 재미있는 상황이 발생하게 된다.

✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤

*이 게임 진행도중 가장 쓸모없고 도움이 안되는 캐릭터 1위로는 단연 키우이라는 거북이를 들 수 있을 것이다. 그러나 이녀석도 꽤 괜찮은 녀석으로 자라날 수도 있다. 먼저 목숨을 걸고 계속 레벨업시킨 후 거의 최고치라고 생각되는 부분에서 전직을 해주면 거의 천하무적이랄 수 있는 대단한 녀석으로 변신하게 된다.

✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤

공략후기

*명작공략이라그런지 간략하게 넘어가는 부분이 다소 있었다. 특히 후반부에 와서는 드워프의 마을로 가는 방법과 마스터 몽크인 시나를 얻는 방법 등이 빠져 있으며 각 보스전에서 보스의 약점 등이 자세히 설명되어 있지 않았다.

우선 드워프의 마을로 가려면 나스카 쉽을 얻은 후에 그랜스 섬으로 간 후, 몽크들의 수도원을 지나서 왼쪽에 있는 강에서 「건조의 돌」이라는 아이템을 사용해야 한다. 건조의 돌은 강물을 마르게 하여 보우이 일행을 건너갈 수 있게 해줄 것이다.

건조의 돌을 사용한 후에 드워프들의 마을에 도착할 것이다. 이곳에서는 대화를 나누다 보면 악마군의 레드 바론에게 남편을 살해당한 시나라는 여자의 이야기를 들을 수 있는데 그 시나는 남편의 원수를 갚기 위해서 승려에서 마스터 몽크의 길을 선택했다고 할 것이다. 레드 바론과 싸우기 전에 시나를 만나게 된다면 그녀는 동료가 되겠지만 그후에 만난다면 시나는 동료가 되지 않을 것이다.

진행 중심의 공략이라 전략적인 미션의 요소요소 공략에 미흡함을 느꼈으며 게임의 특성을 느끼지는 못했지만 전에 게재되었던 공략이므로 무리없이 진행 할 수는 있었다.

✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤

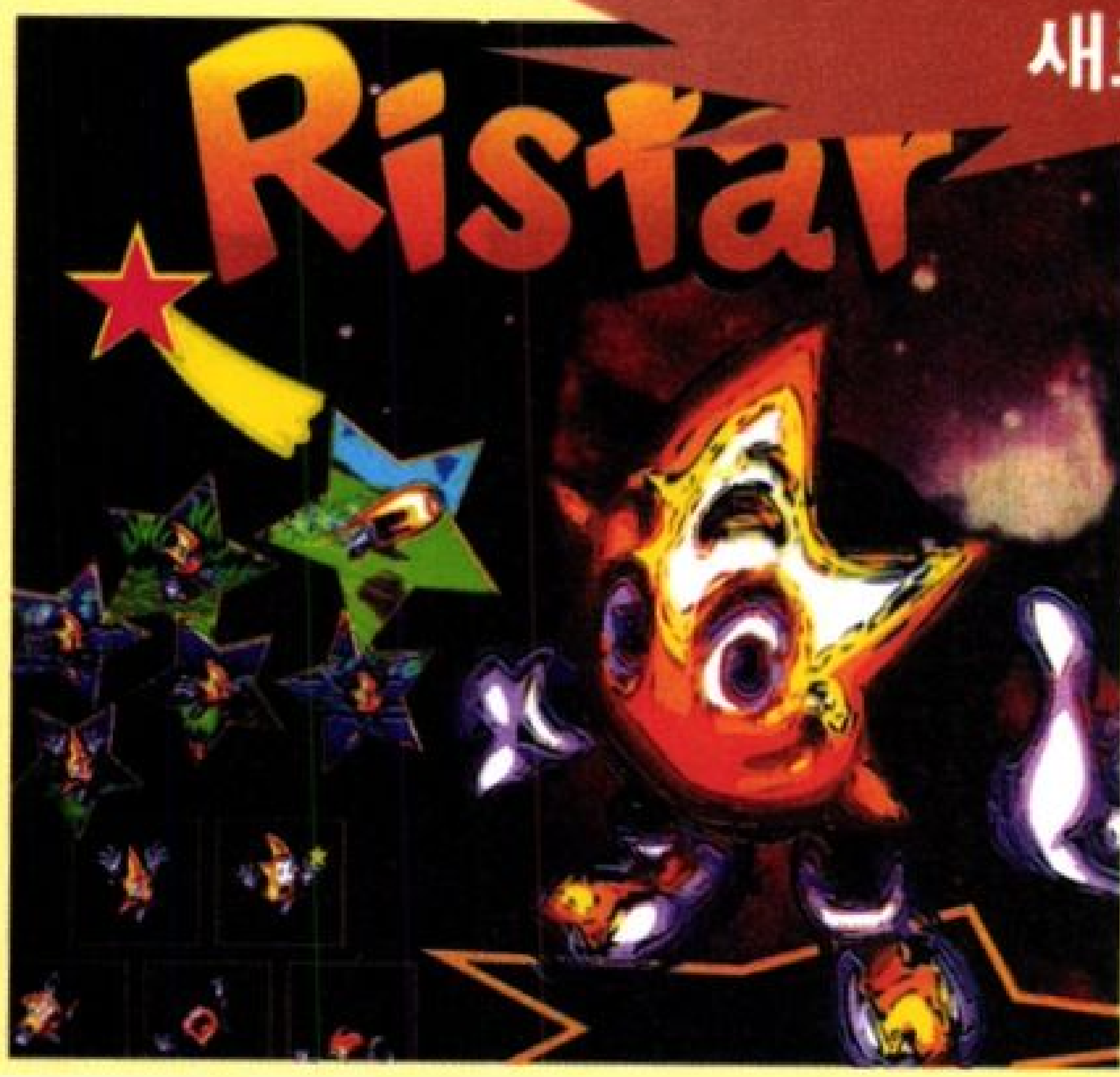
*더욱 자세한 사항을 알고 싶으신 분은 (삼성 슈퍼 알라딘보이 전용 문의전화)

매주 토요일
시간:14:00시 18:00
707-1448
707-1450로
전화주시면 됩니다.

✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤✤

리스타 더 슈팅 스타

새로운 마스코트 예견!



슈퍼알라딘보이						
	국내 발매일	95/2/16	장르	액션	화면외국어 수준	영어 하
	제작사	세 가	용량	16M	대상 연령	국교생 이상
	국내 발매가	59,000원	기타	동시발매	게임 난이도	A B C D Ⓔ F

「리스타 더 슈팅 스타(Ristar the Shooting Star)」는 소닉에 뒤지지 않는 귀여움성과 아름답게 구성된 게임 내용, 그리고 다른 어떤 게임 못지 않게 독특하게 만들어진 스타일이 새로운 스타의 탄생을 강하게 암시하고 있다. 아직은 시작에 불과하지만 그동안 정상의 자리를 차지해온 소닉의 인기를 이을 '리스타'가 은근히 기대되기도 한다.

스토리 라인



지구와 멀리 떨어져 있는 우주의 또다른 행성. 그곳에는 지구와는 다른 여러 생명체들이 서로 평화롭게 살아가고 있었다. 그러나 우주해적 두목인 그리디의 야심이 표면화되면서 그 지역 태양계의 평화에 금이 가기 시작했다. 전설적인 우주의 영웅인 리스타의 아버지도 그에게 잡혀가면서 거의 희망이 보이지 않기 시작했다. 이제 마지막으로 기대할 수 있는 것은 우주영웅의 아들인 리스타가 스스로의 능력을 키워 나가면서 해적 그리디의 야망을 물리쳐 주기를 바라는 것 뿐이다. 아직은 경험이 없고 어리지만 태양계의 평화는 그의 손에 달려 있는 것이다.

라운드 1 프로라 행성(PLANET FLORA)

에리어 1

이 게임에는 아이템이 곳곳에 숨겨져 있는데 게임진행이 익숙해지면 숨겨진 장소를 찾아 돌아다니는 것도 또다른 재미를 느낄 수 있는 한가지 방법이 될 것이다. 우선 앞으로 계속 가다보면 회전 막대가 있는 곳에 다다르게 된다. 이 막대에 달라붙어 회전을 하다가 버튼을 떼면 리스타는 원심력에 의해 잠시동안 빠른 속도로 주위를 날아다니게 된다. 여기서 버튼을 놓는 타이밍을 제대로만 익히게 되면 이동할 수 없는 장소로도 쉽게 이동할 수 있게 된다.

자! 처음으로 중간 보스가 등장한다. 이녀석을 없애기 위해서 사용하는 기술은 기본적으로 적을 없앨 때 사용하는 기술과 똑같다. 9개의 구멍중 어딘가에서 기어나오는


기본적인 행동중 하나인 사다리 오르내리기

순간 재빨리 부딪혀 없애도록 한다. 한가지 주의할 점은 적에게 공격을 가할 때 절대 점프를 하지 말아야 한다는 것이다. 보스를 깨고나면 회전 막대기가 또 등장한다. 이 막대를 이용해 가장 높은 위치에서 스테이지를 클리어하면 많은 점수를 얻을 수 있다.


주위의 물건을 잘 이용해야 한다


처음으로 만나는 중간보스

보스 ———— 리호(RIHO)

이상한 야생 식물들로 둘러싸인 이 혹성이 처음 시작하는 스테이지이다. 먼저 다른 어떤 게임보다도 독특한 기능을 가지고 있는 리스타의 기

· 능력을 확인해 보는 것이 ·요한 곳이다.
처음에 등장하는 보스여서 ㅣ우 간단하다. 리스타에게 ·장 가까이 접근했을 때 헤 ·으로 부딪히기만 하면 된 ·. 공중공격도 생각보다 미 ·한 편이다. 연속으로 3번 ·딪히면 보스의 신체 일부분 ㅣ 바닥에 떨어지는데 그것을


헤딩 3번이면 끝이다

헤딩으로 제거하는 것을 3번 반복해주면 첫 스테이지는 클리어된다.

라운드 2 역류 행성(PLANET UNDERTOW)


제부터는 수중전이다


이녀석을 제거해야 한다

에리어 1

숲속에 이어서 이번 스테이 ·의 배경은 바다이다. 처음 ·작해서 가로막고 있는 벽을 ·딩하면 아래부터 물이 차오 ·기 시작해서 전 화면을 가득 ·우게 된다. 소닉과는 달리 ·속에 계속 있어도 죽거나 하 · 일은 없다. 안심하고 물속 ·을 마음대로 돌아다녀도 된다.
보스들이 공격하는 스타일 ·한 매우 간단하다. 공중에


머리부분을 공격한다

서 3갈래 방향으로 무기를 발사하는데 무기사이의 간격이 매우 넓기 때문에 위치만 제대로 선정한다면 공격당할 일은 없다.


수 있는대로 빨리 헤엄치도록 한다


위치선정이 중요하다

·스 —— 악덕 상어(OHSAT ATTACK)

스테이지 분위기에 걸맞게 ·다의 깡패, 상어가 등장한 ·. 우선 왼쪽 아래 구석에서 ·다리고 있다가 습격해 오는 ·간 헤딩으로 물리치도록 한 ·. 가끔 위에서 떨어지는 바 ·는 떨어지기 직전에 떨어지


빨리 적을 없애야 한다

는 소리가 나므로 떨어지는 반대 방향으로 멀리 가 있으면 전혀 타격을 받지 않는다. 바닥에 막혀있는 구멍이 다 뚫리고나면 스테이지가 클리어된다.

라운드 3 불타는 행성(PLANET SCORCH)

에리어 1

처음 시작해서 아이템 상자를 열어보면 돌로 만들어진 리스타 인형이 들어 있다. 이 인형을 들고 조금만 가다보면 위쪽에 철장 비슷한 것이 살짝 삐져 나온 것이 보인다. 그 바로 앞에서 인형을 던지면 철장이 아래로 툭 떨어져 인형을 가두게 된다. 이때 철장을 제거한 후 인형을 다시 집고 앞으로 가면 된다.

이번에 등장하는 중간 보스는 플레이어의 I.Q를 시험하고 싶은 모양이다. 6개의 구멍에 숨어 있는 적들을 화면에 표기된 숫자 순서대로 제거해야 하는데, 처음 3마리를 제거할 때는 끝까지 숫자가 표기되기 때문에 문제가 없지만 마지막 6마리째는 번호도 표기되지 않고 제거하는 순서를 가르쳐주는 시간도 짧기 때문에 정신 바짝 차려야 한다.


여기에 메달려야 살 수 있다


완전히 아이큐 테스트이다

에리어 2
공장에서(UNDER FACTORY)

상당히 짜증나는 스테이지이다. 여기서 가장 잘 이용해야 할 것이 바로 도르레이다. 도르레를 타고 위, 아래로 이동하게 되는데 도르레를 탄 채 가만 있지 말고 도르레 맞은편에 있는 줄을 붙잡고 이동속도를 조절해야 피해를 입지 않는다. 간혹 폭탄을 폭파시켜 자신을 비롯해 주위를 초토화시켜 버리는 무모하고 황당한 적 캐릭터가 등장하는데 이 녀석을 재빨리 제거하지 못했을 때는 최대한 멀리 떨어지는 것이 살아날 수 있는 유일한 방법이다.


도르레를 이용한다


폭탄이 터지기 전에 서두르자

보스 —— 침강하는 아다한 (ADAHAN FALL)

땅속을 파고드는 지저분한 녀석이 보스로 등장한다. 언제나 화면 한가운데에서 갑자기 등장하므로, 가운데만 피해 있으면 공격당할 염려는 없다.


땅속에서 적이 솟아 오르자 마자 공격해야 한다

라운드 4 소나타 행성(PLANET SONATA)

에리어 1

이번 스테이지에서 리스타가 할 일은 바닥에 있는 음악기구를 필요로 하는 동료 캐릭터에게 가져다 주는 것이다.

처음에 그 물건을 들고 가다보면 위쪽에 이동식 집게가 눈에 보인다. 그 집게 있는 곳에 잠시 대기하고 있으면 음악기구를 집어서 주인공이 이동하기 편한 위치로 이동시켜 놓는다. 집게가 물건을 이동시키는 동안 리스타도 자신만이 지나갈 수 있는 길을 통해 앞으로 전진한 후 음악기구가 이동해 간 곳까지 가서 그것을 다시 집고 앞으로 이동하면 된다.

그 다음에 도움을 주는 것이 프로펠러이다. 이 프로펠러 바람에 의해 기구가 공중에 뜨게 되므로 기구를 공중에 띄워놓고 혼자 위로 올라가서 공중에 떠 있는 기구를 붙잡으면 되는 것이다.



머리를 3개 제거해야 한다



기구를 옮기는데는 여러가지 방법이 이용된다

에리어 2 댄스 댄스 (DANCE DANCE)

대단히 빠르게 진행되고 정신없는 스테이지이다. 중간정도 가다보면 주위는 온통 가시밭으로 둘러싸여 있고 바닥은 덤블링 보드가 놓여 있어서 엄청나게 높은 위치로까지 날아 갈 수 있는데 자칫 이동중 가시에 찔리게 되므로 완벽하게 파악한 후에 이동을 시작해야만 안전하게 전진할 수 있다.



리듬에 맞추어 지나간다



가시에 주의!

보스 ——— 방해하는 새 (AWAUECK SING)

아까 등장했던 동료 캐릭터가 노래를 부르고 있는데 깡패처럼 생긴 덩치 큰 새가 나타나서 이 노래를 방해한다. 리스타가 할 일은 이 새를 쫓아내고 동료새가 노래를 부를 수 있도록 도와줘야 한다. 특히 동료 캐릭터가 부른 노래가 완성이 될 때마다 에너지를 한칸씩 채워주는 별이 바닥에 떨어지게 되므로 동료새가 그랫동안 노래를 부를 수 있도록 시간을 끌면서 적과 상대하는 것이 유리할 것이다.



될 수 있는대로 시간을 끌자

라운드 5 프레온 행성(PLANET FREON

에리어 1 새하얀 눈속에서 (SPLASH SNOW)

이번에는 얼음위뿐만 아니라 물속도 헤집고 다니게 된다. 공격하는 적들의 모양이 달라졌다는 것과 길이 복잡하다는 것, 그리고 약간 더 어려워졌다는 것 외에 전 스테이지와 다를 바가 없으므로 길만 제대로 찾는다면 어려운 점은 없을 것이다.



타이밍에 맞추어 음식을 집어넣자

보스 ——— 배고픈 괴물 (ITAMOR LUNCH)

처음으로 엄청나게 큰 적 보스가 등장한다. 이 녀석은 헤딩공격에도 아무런 효과가 없으므로 다른 방법으로 공격을 해야 한다. 플레이 도중 어떤 녀석이 이상한 음식을 들고 오는데 이 음식을 빼앗아 적이 입을 벌리는 순간에 이 음식을 집어넣어야 한다. 적은 입을 벌리기 전에 자신의 손을 입주위에 가져가면서 이상한 소리를 내기 시작한다. 바로 이순간에 음식을 집어던지면 거의 확실할 것이다.

라운드 6 자동화 행성(PLANET AUTOMATON)

에리어 1

처음 시작하면 상.하.좌.우로 나타났다 사라지는 발판이 골치를 썩히지만 점프를 계속하면서 매달리면 그곳을 통과할 수 있다. 조금 더 가면 신발 아이템을 얻게 되는데 이 신발을 얻게되면 공중에서도 물속처럼 헤엄쳐 다닐 수 있게 된다.

이 신발을 이용해 계속해서 아래쪽으로 내려가 보면 마지막 부분에 오른쪽은 가시로 막혀 있고 왼쪽으로 길이 보



이쪽길로 가야 한다

일 것이다. 이 왼쪽으로 가면 보너스 스테이지에 가게 되는데 우선 이곳을 먼저 들르도록 한다. 왼쪽으로 계속 가면 신발을 사용해서도 위로 올라가지 못하는 곳에 이르게 된다. 이곳은 붙잡아서 헤딩하는 기술을 사용해 위로 올라가야 한다. 이렇게 가장 위쪽에 올라서면 보너스 스테이지로 가는 회전막대가 등장하게 된다. 이 게임은 패스워드를 사용해서 플레이를 원할 경우 이 보너스 스테이지를 활용해야 한다.

이번 보너스 스테이지에서 얻을 수 있는 것은 크레디트(컨티뉴할 수 있는 기회) 1개이므로 이 보너스는 상당히 큰 의미를 가진다.

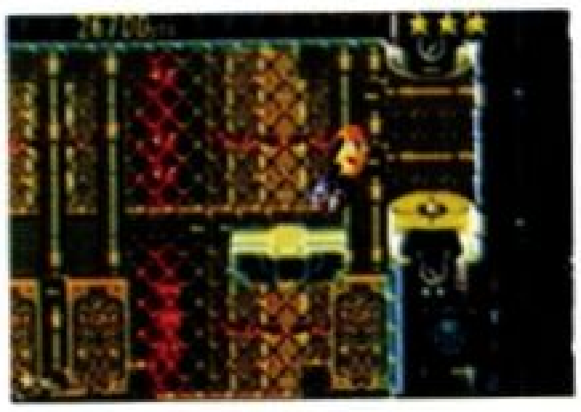
중간보스로는 슬라임 편대가 등장한다. 여러가지 형태로 공격을 해오지만 한가운데 있는 슬라임만 집중 공격하면 문제없다. 공격해 오기 직전에 공격 형태가 눈에 보이기 때문에 미리 준비를 할 수가 있을 것이다.


바닥이 갈라지므로 조심하자


가운데 적만 제거하면 된다

에리어 2 두뇌부(BRAIN)

이번 스테이지의 주요 목적은 공간 워프에 사용되는 크리스탈을 제자리에 끼워주고 워프를 계속하는 것이다. 중간쯤 가다보면 위, 아래로 움직이고 있는 발판이 보이는데 이 발판을 헤딩으로 밀어주면 좌, 우로 움직이기 시작한다. 이것을 아래쪽에서 다시 헤딩하면 위, 아래로 움직이기 시작하므로 이런 사실만 기억하면 발판을 이용해 원하는 위치로의 이동이 가능할 것이다.


주위의 물건을 잘 이용해야 한다


아래 부분을 공격한다

보스 ——— 우라늄 파워 (URANIM POWER)

처음 시작하면 배경화면 뒤쪽의 TV화면속에 적 보스가 보인다. 그런데 이 녀석이 TV화면에서 가해오는 공격이 실제에서도 나타나므로 조심해야만 한다. 조금만 더 가면 진짜 보스가 등장하는데 공격하는 데 별 어려움은 없을 것이다. 단 중간 부분에 꿈틀거리고 있는 뱀모양의 집게를 헤딩으로 부딪혀 적에게 피해를 입히기만 하면 적들은 마지막 스테이지로 달아나게 된다.


적이 적을 공격하게 만든다

라운드 7 적 보스 출현!


입주위를 공격한다

조금만 위로 전진하면 곧바로 보스가 등장한다. 우선 적 로보트의 입주위를 공격해서 그 충격으로 조종석에 있는 보스가 앞쪽으로 넘어지게 만들어 공격하는 것이 주요 내용이다. 가끔 주위를 맴도는 부메랑이 리스타를 괴롭히는데 먼저 제거해 버린 후 적 보스를 공격하는 것이 한결 편리할 것이다.

공략후기

국내 게이머에게 인기 있는 RPG 및 시뮬레이션 게임에 비해 액션 게임은 액션 패턴만 익히면 그리 어려운 곳은 없다. 이 게임공략도 기존의 액션 게임과 마찬가지로 진행의 스테이지 및 숨은 아이템을 습득하는데 겪는 어려움보다도 각 스테이지의 보스 격파에 치중했다.

지면관계상 각 스테이지마다의 분량이 일정치 않고 스테이지 전반에 대한 설명에는 그다지 중점을 두지 않은 점도 있다.

특히 중점적으로 익혀야 할 부분은 패드의 조작법이라 하겠다. 제 6스테이지 초반에 발판이 나타나는데 그곳에서 타이밍을 맞춰 점프를 해야 하는 부분 등 패드의 어려운 조작법을 요하는 곳이 많다. 이런 점만 주의한다면 그리 머리 아플 정도의 어려움은 없을 듯하다.

기본적으로 액션 게임에 대해서 생소하지 않은 사람이라면 각 스테이지에 있는 위험에 대해서 무리없이 진행할 수 있다.



프론트 미션

슈퍼컴보이					
현지 발매일	95/2/24	장르	시뮬·RPG	외국어 수준	일본어 중
제작사	스퀘어	용량	24M	대상 연령	중학생 이상
현지 발매가	11,400엔	기타		게임 난이도	AB©DEF

지난호에 이어 이번호에도 시뮬레이션 게임인 것을 참조하여 스토리 공략보다는 공략에 도움이 되는 포인트 및 시스템 위주로 공략해 나가기로 하겠다.

게임이 본격적으로 진행되기 전 본론에 대해서 더욱 자세히 알고 싶은 분은 게임챔프 지난 3월호를 참조하시면 됩니다.

프론트 미션의 매력 포인트 4

포인트 1

유니트가 움직인다고 해서 모두 시뮬레이션은 아니다. 이 게임은 한 스테이지가 지나가는 것만으로 끝나는 것이 아니고 확실한 스토리의 연결에 의해 진행된다. 전투중에도 메시지가 삽입된다.

포인트 2

번처를 셋업시키면서 전투하라. 전투중에 사용하는 번처는 파티가 진행됨에 따라 자유로이 셋팅할 수 있다. 스테이지마다 작전을 세우면서 자신만의 번처를 제작하는 것도 가능하다.

포인트 3

이 게임의 주역은 로이드가 이끄는 유격기동대 「캐니언 크로」다.

OCU군의 유격기동대 「캐니언 크로」가 이 게임의 주역이다. 로이드 대장을 중심으로 여러가지의 인간관계가 스테이지마다 클로즈 업된다.

포인트 4

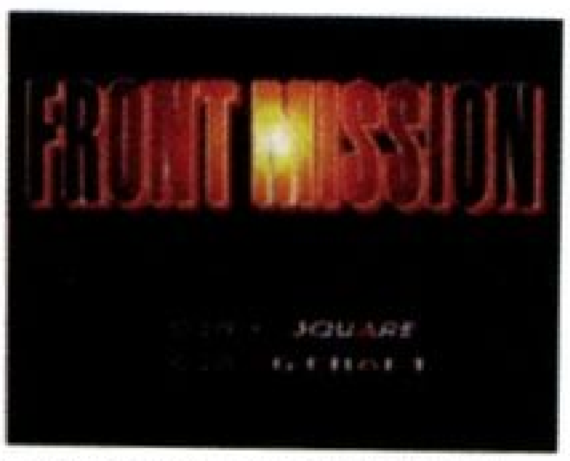
치열한 전투를 승리로 이끌고 평화를 되찾는다

전투의 무대는 21세기를 눈앞에 두고 융기를 시작한 하프만섬. 여기에서 로이드가 속한 OCU군과 USN군이 전투를 벌인다. 전투에서 승리하기 위해서는 치밀한 작전이 필요하다.

게임의 흐름

게임의 시작방법부터 플레이를 시작할 때까지의 흐름을 설명한다.

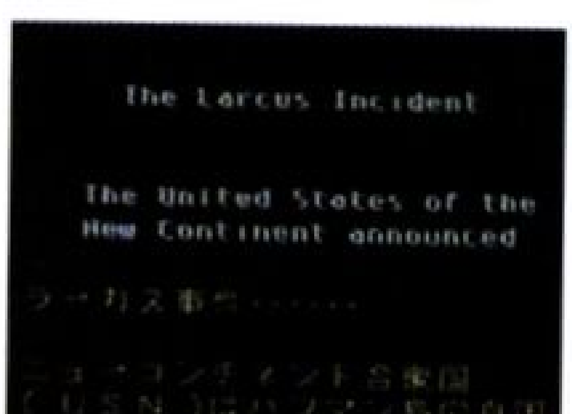
이 게임은 롤플레잉의 색채가 강하지만, 기본적인 스토리의 흐름은 통상 시뮬레이션과 같다. 결국 스테이지가 있고, 턴이 있고, 페이즈가 있고, 그것의 반복으로 스토리는 구성된다.



이것이 「프론트 미션」의 타이틀화면. 여기부터 시작이다

게임의 시작 방법

게임의 시작방법은 처음 시작할 때는 뉴 게임, 세이브 데이터를 불러 낼 때는 로드를 선택한다. 세이브는 각 마을에서도 가능하다. 게다가 전투중에 중단한 데이터는 컨티뉴로 불러낼 수 있다. 이 데이터는 한번 불러내면 없어져 버리므로 주의할 것.

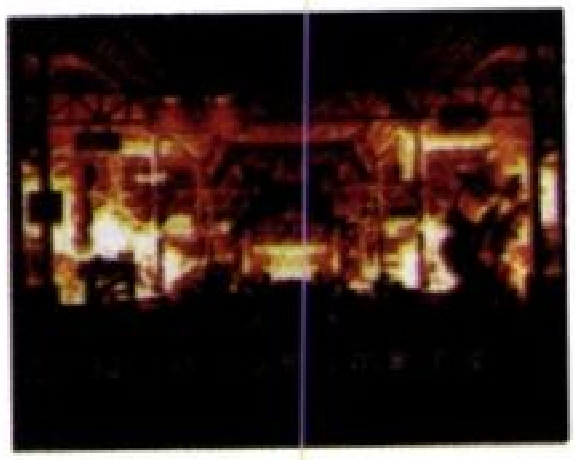


엄숙한 분위기의 스타트 화면

용어사전 — OCU란 ?

오시아나 공동연합의 약자. 일본, 오스트레일리아, 방콕 3개국 경제공동체의 세력으로 구성된 경제공동연합. 연합외무성, 연합내무성, 연합경제성, 연합국방성 4개를 가지고 있다. 그 중 연합국방성에는 현재 맹활약중인 유격대 「캐니언 크로」가 속해 있다.

NEW GAME	처음에 이름을 입력			입력후, 오프닝이 시작된다
LODE GAME	로드한 파일을 선택한다			세이브한 마을부터 게임 스타트
CONTINUE	시작되는 파일을 선택한다			중단한 시점부터 시작된다


각 스테이지를 공략하면 마을로 갈 수 있다

1 탑승자 이름 입력
주인공(로이드)에게 자신이 좋아하는 이름을 붙인다.

2 탑승자 콜 사인 입력
콜 사인은 윈도우에 표시된 이름이다.

3 작전에 중요한 항목 파일 오픈
스테이지 1의 작전지령이 진행된다.

4 스테이지 1 시작
스테이지 1 개시. 적의 아지트인 공장을 정찰한다.

5 스테이지 1 클리어
스테이지 종료. 이것이 모든 발단이 된다.

6 스토리 진행
「프론트 미션」의 배경이 표시된다.

7 마을 도착
마을에 도착. 이야기는 진행되고 다음 스테이지의 지령을 받는다.

8 다음 작전개시
다음 스테이지를 공략하고 종료 후에는 다시 마을로 이동한다.

플레이의 흐름

여기서는 게임을 플레이할 때의 흐름을 소개한다. 게임은 분쟁의 발단이 된 라커스 사건 = 스테이지 1이 프롤로그가 되어 시작된다. 그 후는 각 마을을 기점으로 진행되고 각 스테이지의 수는 30개에 이른다.

윈도우 시스템

이것이 게임진행에 필요한 윈도우 정보다!!

게임을 진행하는데 가장 중요한 것이 윈도우다. 마을에서의 번처 셋업 화면과 스테이지 시뮬레이션 전투에서 이용되는 각 화면. 전자는 아군의 유일한 유니트 번처를 제작하는 중에, 후자는 만들어진 번처를 사용해 전투를 승리로 이끄는 중에 필요한 정보를 얻게 되는 것이다. 강력한 번처가 만들어진 후에는 치밀한 작전이 필요하다.

SET UP 번처의 셋업과 캐릭터의 상태를 본다

셋업한 윈도우에서는 각양각색의 데이터가 화면상에 표시. 의미를 잘 파악해서 강력한 번처를 만들자 !

● 머신셀렉트(MACHINE SELECT)
개조할 기체를 선택한다.
동료 멤버의 번처안에서 개조하고 싶은 기체를 선택할 수 있다.

● 파트 셀렉트 / 웨폰(PARTS SELECT / WEAPONS)
장착하고 싶은 무기를 선택.
클리프와 숄더에게 각각 근거리용, 원거리용 무기를 장착할 수 있다.

● 파트 셀렉트/보디(PART SELECT / BODY)
DF이외에도 주목.
DF수치는 보디를 교체하는 데 아주 중요하다. 엔진 출력으로 탑재할 수 있는 중량을 결정한다.

● 파트 셀렉트 / 팔(PARTS SELECT / ARM L. ARM R)
무기 내장 부품도 있다
공격할 때 아주 중요한 팔도 교체 가능. 팔에 무기를 내장한 것도 있다.

● 파트 셀렉트 / 다리(PARTS SELECT / LEGS)
움직임을 중시해서 선택
이동할 때 중요한 다리도 교체 가능. 이동력과 엔진출력에 주목하자.

● 파트 셀렉트 / 컴퓨터(PART SELECT / COMPUTER)
번처의 움직임을 주시한다.
번처를 조종하는 컴퓨터를 교체할 수 있다.

● 파트 셀렉트 / 백팩(PARTS SELECT / BACK PACK)
용량이 클 수록 유리하다.
아이템을 탑재할 수 있는 백팩을 교체할 수 있고 미사일 발사도 가능하다.

● 아이템(ITEM)
가지고 있는 아이템을 장착.
가지고 있는 아이템을 탑재할 수 있다. 통상 1대당 4개까지.

● 페인트(PAINT)
자신이 좋아하는 색을 선택한다.
여러가지 컬러 중 자신이 좋아하는 색깔로 번처를 칠할 수 있다.

● 파이로트(PILOT)
동료의 상태를 본다.
주인공인 로이드를 비롯해 그 시점에서 동료들의 상태를 확인한다

BATTLE 각 커멘드를 사용하여 전투를 진행시킨다

시뮬레이션 전투중에 윈도우가 많이 나온다.
필드로 출격하여 시뮬레이션 전투를 시작하고 나서 풍부한 윈도우를 참고로 작전을 수행하자. 각 커멘드나 표시내용을 확실히 익혀두자.

용어사전 FRONT MISSION

USN이란 ?
남북아메리카 대륙의 통일 국가의 명칭. 당초에는 미국과 캐나다의 경제적 융합을 도모할 것을 목적으로 했지만 남미국가들이 미국에 합병되면서 탄생한 초강대국.

고성능 인간형 기동유니트 - 번처

제 1, 2차 하프만 분쟁에서 그 성능과 병기로서의 이용가치를 인정받은 번처(WANDRUNG PANZRE)는 어떤 지형 조건에서도 잘 적응하며 다른 어떤 병기 보다도 우수하다고 평가되고 있다.

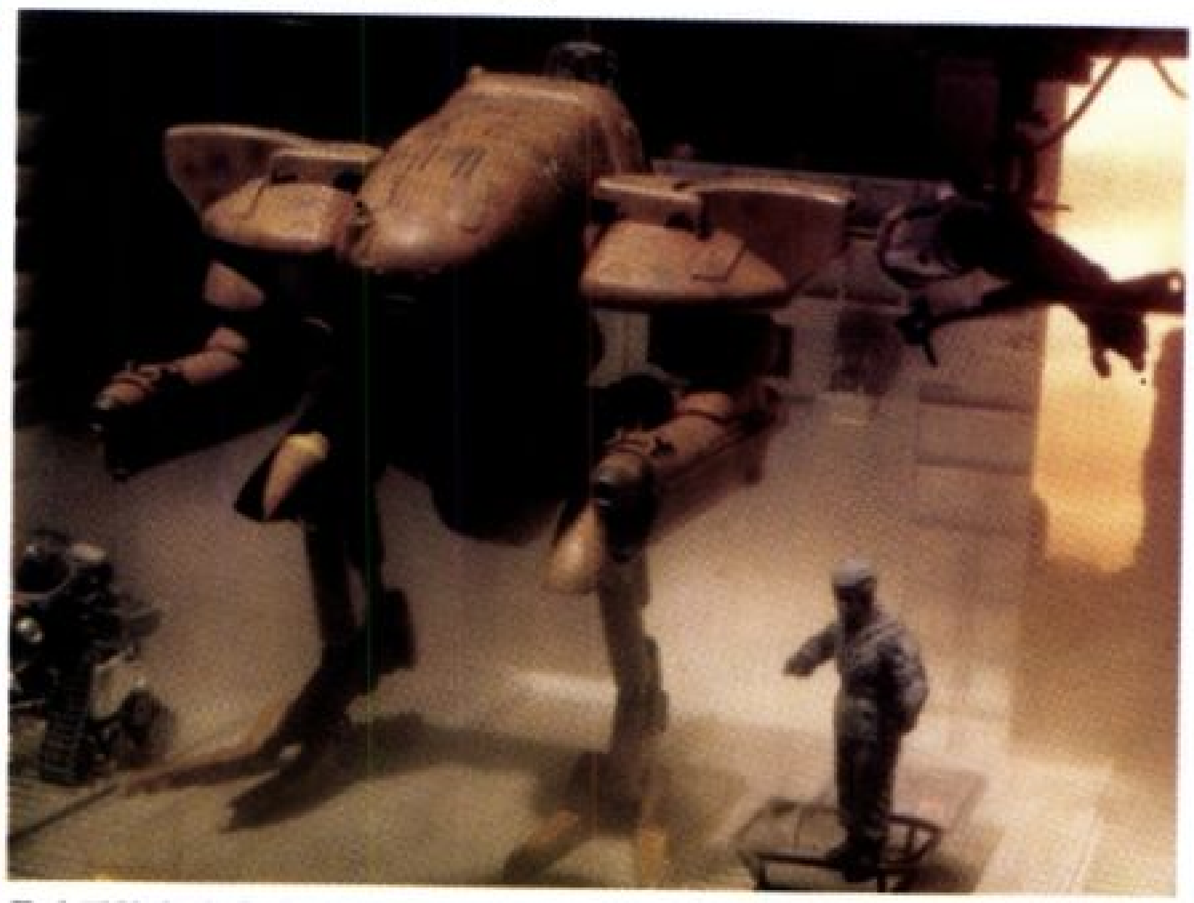


정글에서도 자유롭게 돌진할 수 있는 번처

번처의 내부기구 및 그 성능

번처는 외형뿐 아니라 내부의 기구에도 큰 변화를 보이고 있다. 특히 다관절 부분에 사용되는 엑추에이터는 전동모터와 유압모터로부터 발생되는 에너지와 전기신호 등을 기계적인 움직임으로 변환시키는 장치로 아주 중요하다. 번처에는 평균 600개의 엑추에이터가 장착되어 있다. 이것으로부터 번처의 기본 구상인「인간과 같이 움직이는 작업기계」라는 목표를 달성했다고 할 수 있다.

번처는 병기로서의 능력으로도 여러가지 개량된 부분이 많다. 또 소리를 탐색하는 마이크, 적을 탐색하는 장치도 잘 갖추어져 있어서 이들 장치에 따라 어떤 조건하에서도 적을 물리칠 수 있다.



무기 장착완료! 출격준비 완료! 엔진은 아이들링 상태. 이제 파이로트의 탑승만 남았다

1 레이더 센서
360도 감시용 레이더. 무선 안테나도 여기에 달려 있다.

2 정면 카메라
통상, 암시, 서치의 3개의 카메라가 장착되어 있다.

3 사이드 카메라
측면에는 통상(등배 ~36배 줌)카메라만 달려 있다.

4 집음 마이크
머리 옆쪽에 달려 있고, 주위 360도의 음을 들을 수 있다

5 콕피트
단좌식. 정면 측면 뒷면에 카메라용의 모니터가 배치되어 있다.

6 볼 조인트
각 관절의 주위에는 엑추에이터가 많이 장착되어 있다.

7 엔진
기본적으로는 허리 부분에 하이드로 엔진이 장착되어 있다.

번처를 셋업한다

어떤 번처나 기본적으로는 몸통, 오른팔, 왼팔, 발 4부분으로 되어 있다. 거기에 무기를 장착할 수도 있고, 옵션을 붙일 수도 있다. 각 부분의 성능은 메이커에 따라 다르지만, 용도는 거의 같다. 이 페이지를 참고로 하여 셋업해서 강력한 번처를 만들어 보자.

●ARM R PARTS (오른팔)

번처의 오른팔은 주로 펀치를 날리거나 보조적인 무기를 장착할 때 쓰인다. 메이커의 부품은 오른팔에 강력한 타력을 가지게 하는데 도움을 준다. 총과 같은 화기 내장도 할 수 있다.

●GRIP R WEAPONS (오른팔 무기)

제한 중량이 오버되면 머신건 등의 무기는 가질 수 없다. 오른 팔의 펀치도 보조적 무기는 된다.

●SHOULDER R WEAPONS (오른쪽 어깨 무기)

미사일, 실드 등을 장착할 수 있다. 오른쪽 어깨는 원거리 화기로 적합하다.

●BODY PARTS (몸통)

무기 등 총 적재 중량이 결정되는 부분. 몸통이 파괴되면 번처가 움직이지 않는다.

●ARM L PARTS (왼팔)

오른팔에 비하면 약하지만 내장펀치가 강하게 되어 있다. 아뭏튼 철판이 두꺼운 것을 선택하자.

●GRIP L WEAPONS (왼팔 무기)

보조 무기나 팔에 내장된 화기로 공격하는 것 보다 총을 장착해 공격하는 것이 유리하다.

●SHOULDER L WEAPONS (왼쪽어깨 무기)

미사일 런처를 장착하는 편이 좋지만 실드를 붙이는 것도 실용적이다.

●ITEM(아이템)

적의 명중률을 낮추는 차프, 데미지를 회복하는 장갑 타이틀을 가지고 있다.

●LEGS PARTS (다리)

발의 모양이 지형에 따라

동하기 쉽게 변한다. 파괴면 움직일 수 없기 때문에 의해야 한다.

●**COMPUTER PARTS(컴퓨터)**

원거리, 근거리 무기의 명중제도가 향상된다. 파는 상점은 적지만 반드시 모든 번처에게 장착시키고 싶은 물품이다.

●**BACKPACK PARTS(팩팩)**

아이템을 여분으로 스톡할 수 있는 것과 미사일 포드가 된 것, 이동력이 올라간 것 등 8종류가 있다

전투에 꼭 필요한「기술 시스템」

특수 공격 전투에서 필살기 작열한다

전부터 몇번이나 소개되었지만 지금에 이르기까지 전모가 밝혀지지 않은「특수 기술」을 소개한다. 이번에는 기술 습득부터 실제 전투에 있어서의 효과까지 세부적으로 파악해 가면서 소개한다.

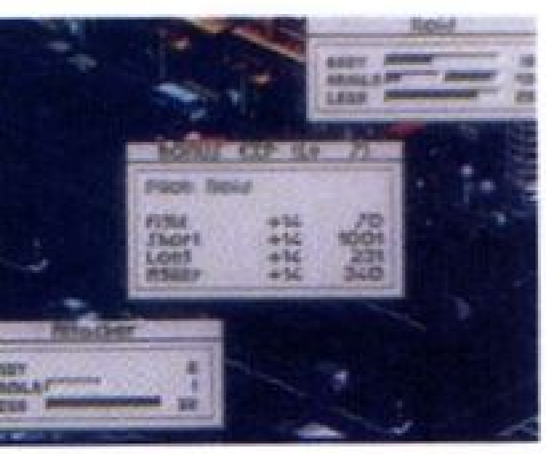


이것은 연속 펀치를 날리는 상대를 쓰러뜨리는 필살기이다

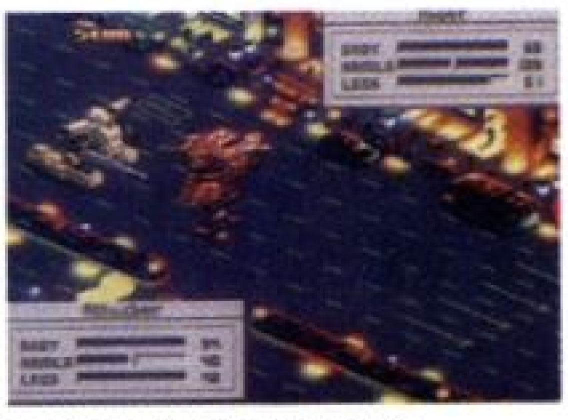
각 캐릭터가 가지고 있는 스테이지는 공격에 관한 것부터 방어에 관한 것까지 여러가지. 그 중「기술」이라고 불리는 항목이 있는데 이것은 번처를 조작하는 각 파이로트가 전투를 반복하는 도중 익히게 되는 특수한「능력」을 나타낸다.

「기술」은 파이로트의 레벨과 다르고 능력 수치와 밀접한 관계가 있다. 캐릭터에 따라 습득하게 되는 기술에는 차이가 나게 마련이다.

전투중 필살기는 플레이어 마음대로 사용할 수 없다. 기술에는 그 종류에 따라 발생확률이 설정되어 있고 그 확률에 의해서 좀처럼 나오지 않을 수도 있다. 물론 확률이 적은 것은 그것 자체만으로 강력해 보이기는 하지만…


레벨 업되면 현재 능력에 보너스 포인트가 가산된다


발생확률에 따라 기술의 사용이 결정된다


이것이 능숙하게 진행된 경우

기술습득

기술을 습득하기 전에 알아둘 것은 캐릭터의 전투상태. 각각의 격투, 근거리 공격, 원거리 공격, 공격 회피수치의 상태 등과 그 항목의 숙련도를 알아두어야 하고, 전투에서는 행동에 따라 각 수치도 알아두어야 한다.


공격형태에 따라 여러가지가 있다


캐릭터의 레벨이 올라갈 때에…

전투에서의 효과는 ?

●**근거리**

근거리 공격에는 조준사격과 공격의 회수를 늘리는 것과 2개의 무기로 한번씩 공격하는 것 등이 있다. 그 중에서도 조준사격은 발생 확률이 높고 쇼트건 타입(1회 공격에 발사되는 탄환이 1발인 것)의 무기에는 빠뜨릴 수 없는 기술이다.



보통보다도 많은 탄환을 적에게 발사할 수 있다. 머신건 타입의 무기가 알맞다

●**격투**

격투 기술에는 더블 펀치, 적을 기절시키는 것 등이 있다. 접근전이 요구 되므로 규정치까지 숙련치를 모으는 것이 중요하고 탄환 1발의 파괴력과 명중률은 굉장하다.



첫번째 펀치일 때 화면에 더블 표시가 나오면 성공. 곧 두발째가 발사된다

●**원거리**

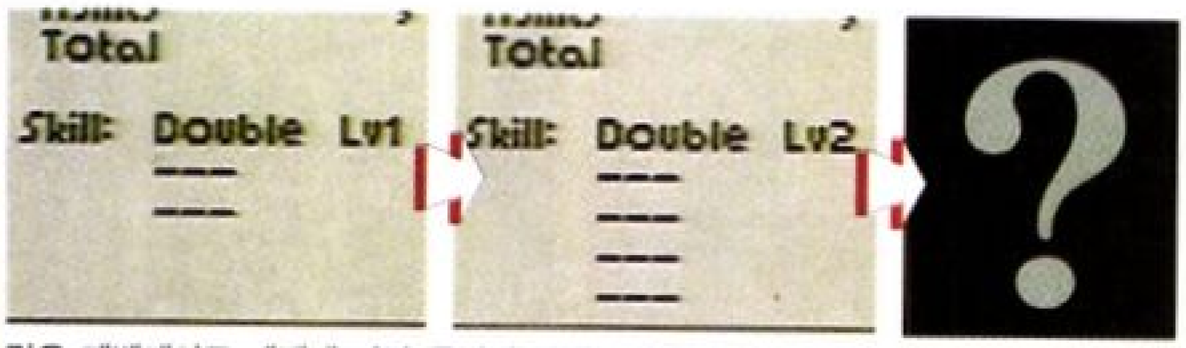
미사일 등을 사용할 때에 편리한 원거리 공격 기술. 이 중에는 근거리 공격용과 마찬가지로 조준하여 쏜다. 물론 몸체, 팔, 다리 어느 부분에나 조준이 가능하기 때문에 후방 지원 캐릭터에게는 반드시 필요한 기술이다.



미사일을 쏘기 전에 적의 어느 부분을 조준할 것인가 지정할 수 있다. 망설이지 말고 몸체를 조준하라

기술 자체도 레벨 업

습득한 기술에는 레벨이 설정되어 있다. 최초의 레벨은 1(캐릭터에 따라 갑자기 레벨 2의 기술을 습득하는 경우도 있다)이지만, 전투하는 캐릭터의 레벨이 올라가면 기술 레벨도 1에서 2, 2에서 3으로 올라간다. 레벨이 올라가면 기술은 발생 확률이 올라가는 등 보다 쉽게 사용할 수 있다.



같은 레벨에서도 레벨에 따라 특성이 바뀌는 것은 물론 레벨이 높은 편이 유리하다

아니 ! 이런 것까지

이 게임의 「기술 시스템」은 다른 어떤 게임의 내용보다도 새롭고 확실하다. 여기에서는 그 「기술 시스템」에 대해 소개한다.

게임의 진행을 부드럽게 하는 기능부터 약간 변형된 게임 방법의 시스템까지 소개한다.



캐니언 크로 부대에서 누가 제일 강할까 ?



여러가지 편리한 기능도 있다

수수께끼의 패스워드를 발견 !

캐릭터의 소개 화면을 보고 '아니 저것은? '하고 의문을 가지는 사람도 있겠지만 소개 화면의 아래쪽 부분에 뭔가 이상한 패스워드가 있다. 이것은 캐릭터의 능력과 번처의 데이터를 종합한 것이다. 투기장에서 이 패스워드를 입력하면…



레벨 7의 키스. 화면 아래쪽에…

친구와의 대결도 O K

투기장의 메뉴에는 1P용의 엔트리와 대전 플레이의 엔트리가 준비되어 있다. 이 대[전] 플레이는 게임중에 등장하[는] 캐릭터를 선택해서 싸우게 [할] 수 있다.

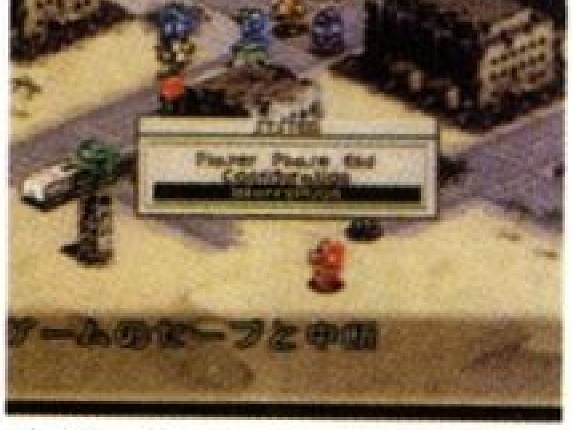
같은 캐릭터끼리(공격 형[태]가 다르면 같은 캐릭터라[도] 할 수 없지만)도 상관없다. 돌격형의 로이드와 후방지[원]형의 로이드의 대결도 재미[있]을 것 같다.



서로 친하게 지내던 번처와 맞붙어 싸운다 !!

스테이지 도중 세이브도 가능

시뮬레이션 게임은 1스테이지에 걸린 시간이 길어지면 곤란하다. 「프론트미션」에서는 스테이지 도중에 세이브가 가능하기 때문에 시간을 신경 쓸 것 없이 플레이가 가능하다.



언제라도 중단할 수 있다.
도중에 세이브 데이터는 한번 컨티뉴하면 없어져 버린다



몇개의 환경설정도 변경할 수 있다

스테이지 가이드

여기에서는 지난 3월호에 이어 스테이지 7부터 소개하기로 한다.

스테이지 7 USN군의 최강부대를 격퇴하라!!



지도 중앙에 솟아 있는 철탑을 끼고 서쪽에서 시작된다



캐니언 크로의 정면으로 나간다. 지옥의 벽은 그쪽부터 포위망을 좁혀온다

정규군의 기동사단이 전멸…. !?

도망치려고 우왕좌왕하는 OCU정규군 번처가 계속 파괴당한다. 그리고 …끝내는 전멸. 여태까지 압도적인 우세를 보였던 USN군의 정체는 뭘까 ?



정규군이 전멸했다



곧 USN군의 정예 부대가 등장 !!

USN군 64기동전대 '지옥의 벽' 등장

OCU정규군의 전멸 소식을 듣고 놀란 로이드 일행은 적이 USN군의 정예부대 '지옥의 벽'인 것을 알고 더욱 경악한다. 더욱 치열한 전투가 될 것같다.



이 녀석이 "지옥의 벽"의 리더이다



과연 돌파할 수 있을까 ?

"지옥의 벽"을 돌파하자 !!

거대한 철탑을 끼고 대치중인 캐니언 크로우와 지옥의 벽의 전쟁이 시작된다. 우선은 6대의 붉은 색 번처가 3방향으로 나뉘어 캐니언 크로우를 포위하지만 적의 동태를 유심히 살피면서 끝내는 전투를 승리로 이끄는 로이드.



어디 한번 캐니언 크로의 실력을 볼까



지옥의 벽의 실력도 대단하군

스테이지 7에서 스테이지 8로「그레이 록으로」

적들을 전멸시키면 프리덤시로 갈 수 있지만 당황하면 안된다. 동료의 말을 듣고 그레이 록으로 돌아가 번처를 정비하자. 갑자기 프리덤시로 가면 곧 전투 상태로 돌입하게 된다.



여기서는 동료의 의견을 따르자

스테이지 8 도시에 남아 있는 적을 전멸시켜라 !!

아군의 스타트 위치



고층 빌딩이 많이 있는 도시의 서쪽이 캐니언 크로의 출발지점이다

적군의 스타트 위치



USN군은 동쪽에 포진해 있다. 그리고 그 쪽에 클린턴 번처가 !!
프리덤시의 북쪽에 있는 적 부대를 부숴라!!

도시에 남아 있는 USN군을 전멸시키는 것이 이번 작전의 임무. 그리고 캐니언 크로의 첫번째 야간전투이다. 그러나 화려한 조명을 즐길 여유는 없다. 아니 옥상 꼭대기에 적의 대형 번처가 !! 긴장한 멤버들을 거들떠 보지도 않는 한사람. J.J는 상금을 타기 위해 적진에 뛰어든다.



클린턴 형태의 번처 등장



로이드는 모두에게 정신을 바짝 처리게 한다

USN군의 대형 클린턴 번처

지금까지의 적과는 아주 다른 형태의 번처. 이것이 클린턴형이라고 불리우는 대형 번처다 !

군에 쫓기는 한스가 동료가 된다

전투가 끝난 후 한스가 등장한다. 한스는 카렌을 찾으려다 USN군에게 쫓기게 된 경위를 고백한다. 그리고 캐니언 크로에 들어가기를 희망한다.



대형 클린턴 번처가 등장했다

● 캐니언 크로 입대
한스. 천재적인 기술을 가진 젊은 해커.



한스도 동료가 된다

포인트

특수 공격 기술을 배워서 공격력을 높이자 !!

경험치가 일정 수준에 오른 상태에서 레벨 업하면 특수 공격이 가능해 진다. 이것이 기술이다. 활용하도록!



적의 공격을 저지하고 스텐 펀치를 날린다. 의외로 편리한 기술이다

스테이지 8에서 스테이지 9 「올슨으로부터 락발레의 출동명령」

프리덤시에서 기체 정비를 끝낸 캐니언 크로. 올슨을 만나러 가면 다음 명령을 받는다. 이번 임무는 주둔기지 건설 예정인 락발레를 정찰하는 것.



콩은 투기장에서 시합에 이기면 캐니언 크로에 입대할 수 있게 된다

● **캐니언 크로 입대**
이름은 콩. 번처에서 내려도 강력한 전투력을 발휘하는 남자.

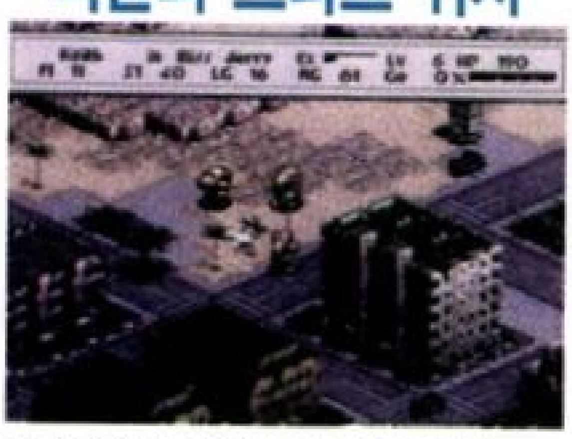
스테이지 9 락 발레를 정찰하라 !!

아군의 스타트 위치



주위에 있는 사막 모래 때문에 이동력이 떨어지므로 주의하자

적군의 스타트 위치



적군이 앞과 좌우에서 모리를 향해 공격해 온다

주둔지 설립을 위해 마을을 조사한다

한스도 캐니언 크로의 대원이 되어 예전에 국경 부근에 있는 작은 마을 락발레로 가게 되었다. 이 마을에 주둔기지의 설립 계획이 있기 때문에 조사하러 나온 것이다.

마을은 보기에도 참혹하게 파괴되어 있었다. 죄없는 주민들의 죽음에 원통해 하는 로이드…. 그때 바로 눈앞에 1대의 번처가 !



전쟁이 일어난 것은 자기자신 때문이라고 말하는 로이드



정적이 감도는 마을에 왠 번처 !?

적과 혼자 맞서 살아남은 모리

번처의 탑승자는 마을에서 유일한 생존자 모리. 그녀는 로이드 일행을 마을에서 내쫓으려고 하지만…



도대체 누가 번처를…



적이 노리는 것은 모리이다

로이드를 미워하는 모리도 부대에 입대!?

갑자기 USN군의 번처가 출현! 모리와 함께 적들을 전멸시키면 그녀가 전쟁을 일으킨 군대에 대해 증오를 느끼고 있는 것을 알게 된다. 이것에 대해 로이드는 전쟁의 원인이 된 자신을 죽이라고 했지만 모리는 거부했다. 그리고 그녀는 로이드가 전투에 참가해서 목숨을 잃는 것을 보기 위해 캐니언 크로에 입대한 것이라고 했다.

● **캐니언 크로에 입대한 모리**
페허가 된 락발레의 유일한 생존자.



전쟁을 일으킨 군대를 증오하고 있다



로이드의 최후를 보기위해 입대했다

스테이지 9에서 스테이지 10

프리덤시로 돌아오면 즉시 올슨에게 불려간다. 그런데 이때 키스와 J.J가 어딘가로 가버린다. 그리고 캐니언 크로 일행은 올슨의 보고를 받고 즉시 출동한다. 그리고 소동의 주인공인 키스와 J.J는 후에 뒤좇아 가게 된다.

스테이지 10 USN군의 보급차를 습격하라 !?

키스와 J.J가 멋대로 행동한다

아군의 스타트 위치



주위에 나무가 많기 때문에 이동 범위가 상당히 제한되어 있다

적군의 스타트 위치



마치 주둔지 같다. 수송차 외에도 텐트와 물자 트럭도 보인다

모리의 이야기를 듣고 음모를 꾸미는 키스와 J.J는…

돈벌이를 위해 락발레 북쪽으로 간 키스와 J.J . 그러나 거기에는 보급차와 번처가 대기하고 있었다. 그리고 보물을 노리는 2사람 앞에 로이드 일행이 도착한다. 모리는 로이드 일행의 존재를 적에게 알린다. 이렇게 되었으니 이제 전투를 하는 수 밖에 !



트벌이를 알려준 것은 모리였다



모리의 계략에 걸려든 것일까

계략을 꾸민 모리 위기일발 !

적 번처에게 습격당한 모리. 우리들을 속인 인간이지만 어쩔 수 없다. 구하러 가자!



당혹해 하는 프레드릭



모리를 구해줄 사람은 바로 로이드

스테이지 10에서 스테이지 11 「다음 표적은 경비부대」

적 부대를 전멸시키면 모리가 자신의 죄과를 사죄하고 다시 부대원이 된다. 그 후 프리덤시의 올슨에게 돌아와 재빨리 다음 지령을 받는다. 그 내용은 예전 국경의 멜강에 대기하고 있는 USN군의 경비부대를 전멸시키는 것. 이 작전을 성공시키고 나갈 길을 확보하면 정규군이 인근 도시를 점령할 수 있게 된다.



이상하리 만큼 관대한 올슨



경비부대는 왠지 삭막해 보인다



말버릇이 좋지 않은 것이 옥의 티인 키스



올슨을 화나게 하면 역시 무섭다

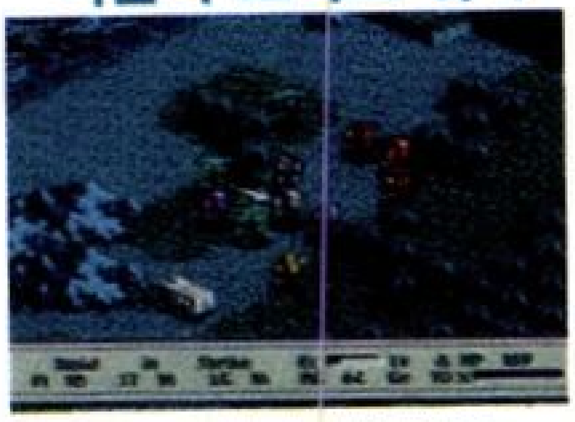
포인트

주인공 로이드가 탑승한 번처가 공격을 받아서 몸체의 HP가 0이되면 게임은 끝난다. 이것은 스테이지 10이외의 모든 스테이지에 적용된다.



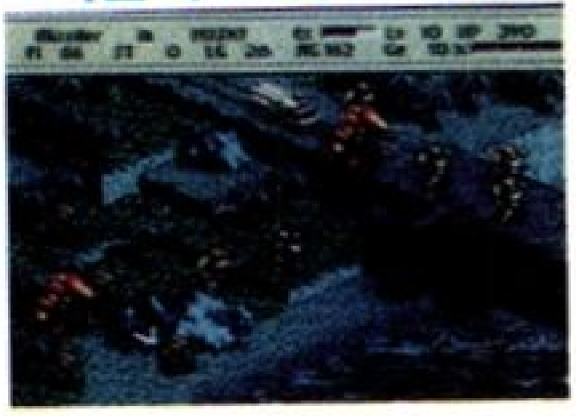
스테이지 11 예전의 국경을 지키는 경비부대를 공격하라 !!

아군의 스타트 위치



정면의 강을 걸널까, 아니면 멀리 돌아 오른쪽 다리를 건널까? 방법은 둘중에 하나

적군의 스타트 위치



옛 국경지대라서 경비가 삼엄하다. 대형 번처의 모습도 보인다

이번에는 수중전이 될 듯…

캐니언 크로의 다음 임무는 옛 국경인 멜강에서 OCU군의 진군을 저지하기 위해서 대기하고 있는 USN군의 경비부대를 전멸시키는 것이다. 이 강만 돌파할 수 있다면 전황은 단숨에 OCU쪽으로 기울게 될 것이고 USN은 패하게 될 것이다. 적 부대에는 호버크래프트를 장착한 수상 이동 번처가 많이 배치되어 있다. 강을 건널 때는 그들의 공격에 주의해야 한다.



심야에 구국경 부근에 도착



USN군도 필사적이다

완전제압 성공

익숙하지 않은 수중전에 고전했지만 승리. 그러나 쉴 사이도 없이 다음 명령을 받고 출동한다.



대원들의 생각을 대변하는 키스

스테이지 11에서 스테이지 12 「페세타 마을의 전투」

OCU제압 후 페세타에 도착. 다음 명령을 받고 마을에 돌아오자 소동이 벌어졌다. OCU의 정규군 병사가 번처에서 싸우고 있는 것이다. 폴건과 보비라는 두사람이었다.



다음 목표는 적군의 장갑 열차이다. 과연 작전에 성공할 것인가

● **캐니언 크로에 입대**

보비 : 「죽음의 신」이라 불리우는 용병. 폴건의 단짝

폴건 : 잘난척 잘하고 동물적인 예감을 가지고 있는 남성

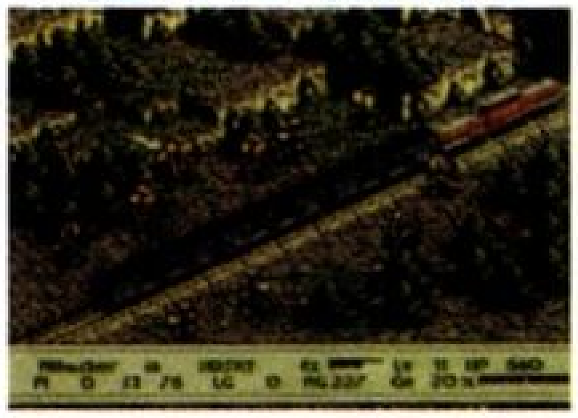
스테이지 12 장갑열차를 파괴하고 퇴로를 차단하라 !!

아군의 스타트 위치



장갑열차까지의 거리는 매우 가깝다

적군의 스타트 위치



적 부대는 열차의 양쪽에 위치해 있고 화물을 지키기 위해 최선을 다하고 있다

한스가 가지고 있는3개의 폭탄으로 대활약

협곡에 걸려있는 철교에 도착한 캐니언 크로. 이번의 임무는 보급물자를 가득 실은 적의 장갑열차를 파괴하는 것이다. 적의 보급로를 차단, 3개의 폭탄을 사용해 철교와 열차를 함께 폭파하는 계획이다. 모든 폭탄의 세트를 완료했다. 기차가 철교를 지나는 타이밍을 잘 맞추어 버튼을 누른다.



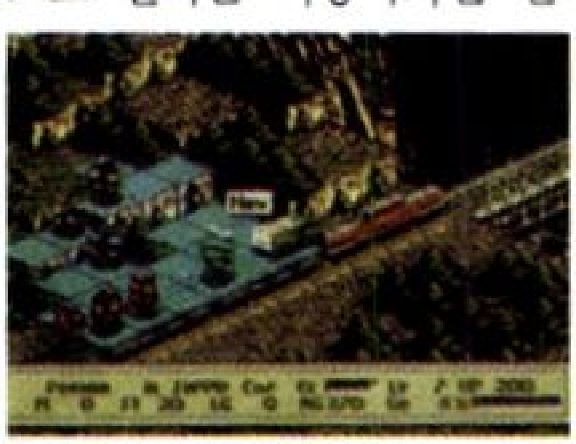
작전직전에 확인하는 로이드

베티봄과 크리어봄이 연속적으로 폭발 !

완전히 갈 길을 잃은 열차에서 적 번처가 잇달아 떨어진다. 떨어진 녀석들을 정리하고 열차의 화물은 챙겨둔다.

적재된 화물을 얻을 수 있다

장갑 열차에 적재된 화물을 얻으려면 문을 열고 화차 옆으로 번처를 이동시키면 된다. 무기나 아이템들도 얻을 수 있다.



이 위치로 번처를 이동



강력한 무기를 손에넣었다!

스테이지 12에서 스테이지 13 「벨치카시에 브레이우드 장군이 도착」

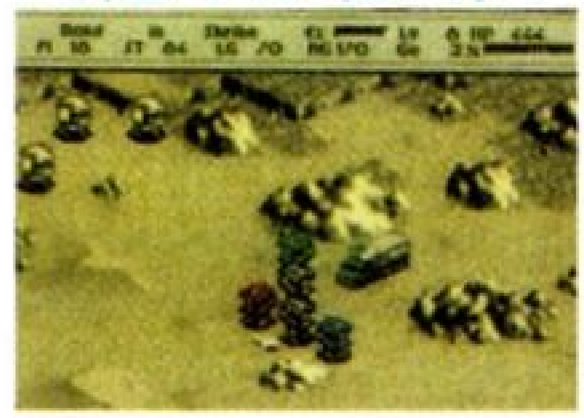
벨치카시에 도착 후, 출두명령을 내린다. 사무실로 가면 캐니언 크로의 총사령관인 브레이우드 장군에게 격려를 받는다. 그리고 올슨대령에게는 다음 임무에 대해 설명듣고 미팅을 끝낸다. 그후 …장군과 나탈리가 친부녀지간인 것을 알게 된다.



재빨리 출동 명령을 내린다

스테이지 13 작전을 실행하라

아군의 스타트 위치



사막의 한가운데에 캐니언 크로 일행이 머물고 있다

적군의 스타트 위치



세 방향에서 캐니언 크로를 포위했다. 고전을 각오한 승부!!

파른타 사막을 건너 포트모너스시로

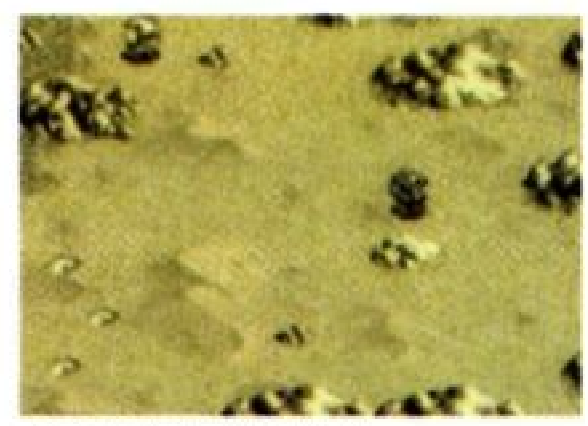
사막을 지나는 캐니언 크로. 한스가 동력 반응을 찾아냈다. 그렇게 간단히 사막을 건널 수는 없을듯…



포위되어 있는데 모습은 보이지 않는다 !?

사막에서 USN군의 번처 발견 !!

어느틈에 포위되어 버린 로이드 일행. 그러나 적의 모습은 보이지 않는다. 그때 사막 한가운데서 적의 번처가 출현! 아무래도 사막전은 캐니언 크로들에게는 절대 불리하다. 그렇지만 전투하지 않으면 안되는 상황이다.



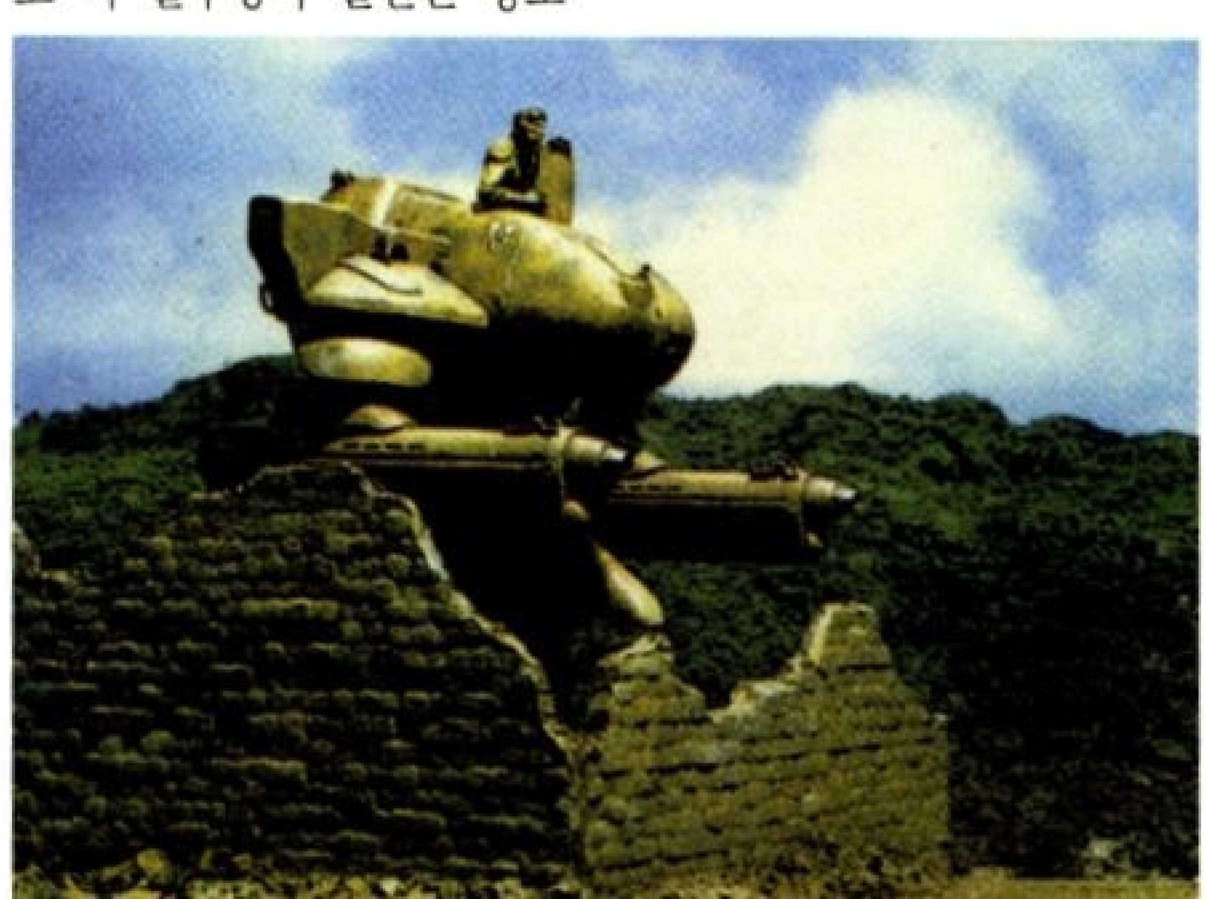
사막이 변한다 !! 설마 !

여기만 빠져나가면 목적지다

적을 격퇴하는데는 성공했지만 이 사막을 빨리 빠져나가지 않으면 안된다.

다음 스테이지 14 「포트모너스시 공략작전은 성공할까」

주둔지에 도착하면 로이드 일행은 올슨에게 적 탈주병에 대한 정보를 듣게 된다. 그리고 이 탈주병이 발견된 장소로 급히 떠난다. 이 탈주병은 누구일까 ? 만약 뭔가 중요한 정보를 갖고 있다면… ?



전문점 탐방

이포 워크스테이션 전문학원

"미래의 게임 한국인, 내 손안에 있소이다"



워크스테이션이란 80년대 초 빠른 계산 속도와 정밀한 그래픽을 요구하는 과학과 공학 분야의 필요에 의해 만들어낸 개인용 컴퓨터 크기에 규모 미니 컴퓨터의 성능을 지닌 고성능 컴퓨터이다.

90년대에 영상 산업 시대를 맞이하여 전문인력의 보급을 위해 국내에서는 보기 드물게 워크스테이션 전문학원이 지난 12월 개원했다. 학원의 개원을 위해 미국이나 일본 등 선진국의 영상산업을 2년여 동안 시장 조사를 마친 후의 일이다.

학원에 들어서면 카페에 온 것처럼 느낄 정도로 깔끔하다. 학원 상담실의 폴리비전에선 화려한 컴퓨터 그래픽이 눈을 자극한다. 전문 학원답게 20여대의 실리콘 그래픽스, 40여대의 다양한 파워 맥, 펜티엄 컴퓨터를 장비해놓았다. 멀티미디어 분야의 개척을 위해 1년 정기 교육과정으로 가르치고 있다. 체계적인 교육과 실무 능력을 높이기 위해 강사가 직접 발로 뛰는 교육 시스템을 선택했다. 워크스테이션 학과외에 컴퓨터 애니매이션, CAD디자인, 매킨토시 편집 디자인 등 다양한 학과를 구성하여 적성에 맞는 시스템을 선택할 수 있도록 했다. 특히 컴퓨터 게임 분야는 1년 정규 코스로 C 언어 및 어셈블리어를 기초부터 가르치며, 연수가 끝나면 프로젝트에 직접 뛰어든다.

급변하는 컴퓨터계에 적응하기 위해 매주 토요일 컴퓨터 그래픽 전망에 관한 세미나를 개최하기도 하며 1년간의 정규 교육 과정을 거치면 취업도 알선해 준다고 한다. 앞으로 워크스테이션, 사진, 컴퓨터 그래픽스를 이용한 영화, 애니메이션 제작 및 멀티미디어 제작을 위해 노력할 것이라고 한다.

문의 : 이포 워크스테이션 (02-552-4501-3)

챔프초대석

"세계 정상을 위해 일과 결혼했습니다"

현대전자 멀티미디어 연구소 노용건 차장



IBM PC 유저라면 누구나 다 알고 있는 「현대 CD비전」. 세계에서 2번째로 개발해 공전의 히트 상품으로 기록된 이 「현대 CD비전」을 개발하고 올해에는 PC로 동영상을 받아 볼 수 있는 「X-카드」를 개발한 현대전자 멀티미디어 연구소의 노용건 차장(36세)을 만나보았다.

현대전자의 '아이디어 뱅크'라 불리우는 노 차장은 얼마전 개인용 컴퓨터에 연결할 수 있는 압축영상 복원카드의 개발에 성공했다. 기반기술은 부족하지만 응용기술은 세계 어디에 내놓아도 손색이 없는 한국의 기술수준을 만방에 떨친 쾌거로 여겨지고 있다.

"작년 12월부터 「X-카드」의 개발에 착수했습니다. 압축 영상을 풀 수 있는 디코더와 T1 컨버터(일반 전화 회선을 사용할 수 있게 만드는 통신 사양)의 기능을 함께 가지고 있는 이 「X-카드」는 고가의 셋탑박스를 따로 설치할 필요없이 PC로 주문형 비디오(VOD) 서비스를 받아볼 수 있습니다. 486급 이상이면 무리없이 설치할 수 있습니다. 금년 6, 7월경에 본격적으로 생산 판매할 계획이고 가격은 20 - 40만원대 정도로 예정하고 있습니다."

대학을 졸업한 후 82년도 부터 PC-OS용 소프트 개발에 뛰어들어 KAIST(한국 과학기술 연구소)와 함께 X윈도우의 한글화에 참여한 노 차장은 93년 3월 29일에 발족한 현 멀티미디어 연구소에서 「CD비전」, 「스타디오 2000」 등 많은 히트 상품들을 개발하였다. 현재는 비디오 테이프를 CD화 해서 개인용 앨범을 제작할 수 있는 기능을 가진 기존의 「스타디오 2000」에 사운드와 대화 삽입 기능이 추가된 새로운 CD제작 시스템 개발과 마이크로 필름의 CD화 등 화일링 시스템에 MPEG의 도입에 몰두하고 있다.

일과 결혼한 그는 마지막으로 '하드가 원해서 개발된 소프트 보다는 소프트가 원해서 개발된 하드가 더욱 효과적이다'라는 생각을 가지고 있다며 소프트 개발에 중점을 두어야한다고 강조했다.

문의:현대전자 멀티미디어 연구소 (02-527-2586)



신작발매정보

신작발매 정보는 다양한 게이머의 기호에 맞는 게임을 신속하게 전해드리는 게이머를 위한 충실한 길잡이가 되겠습니다.

16BIT 게임기의 소프트웨어와 한층 가까이 다가온 차세대기 슈퍼 32X의 소프트웨어, 서서히 그 모습을 감추고 있는 미니 게임기 소프트웨어까지 총망라한 다채로운 정보의 세계로 떠나볼까요?

(사정에 의해 발매시기가 연기될 수 있으며 시기상 동시발매가 추가될 수 있음)

同 : 삼성과 현대를 통한 국내 동시발매 게임을 말합니다.
國 : 국내 게임업체의 순수 개발게임을 말합니다.
★ : 기대를 모으고 있는 대작을 표시한 것입니다.

SFC 슈퍼컴보이

발매일	게임명	회사명	가 격
95년 3월 발매소프트			
3/1	슈퍼 봄버맨 패닉봄버	허드슨	8,900엔
3/3	슈퍼 패미스타 4	남코	9,500엔
3/3	언더 커버 캅스	바리에	9,800엔
3/3	라스트 바이블Ⅲ	아트라스	10,800엔
3/4	슈퍼 에어 다이버 2	아스믹스	9,800엔
3/6	슈퍼 매드챔프	쓰쿠다오리지널	9,600엔
3/10	매지컬 포픈	팩 인 비디오	9 800엔
3/11	크로노 트리거	스퀘어	11,400엔
3/14	유유백서FINAL	남코	9,800엔
3/17	배틀레이서즈	반프레스토	12,800엔
3/17	러브퀘스트	덕간서점	9,800엔
3/17	스파이더맨	에폭사	9,800엔
★ 3/17	버닝히어로즈	에닉스	10,800엔
3/17	슈퍼핀볼 2	멜덱	9,800엔
3/17	슈퍼 봄브리스	B.P.S	7,500엔
3/17	J리그 슈퍼사커	허드슨	9,980엔
3/17	윙 포스트 2	코에이	12,800엔
3/21	터프 히로	테크모	12,800엔
3/24	EMIT Vol.1	코에이	14,800엔
3/24	EMIT Vol.2	코에이	11,800엔
3/24	EMIT Vol.3	코에이	11,800엔
3/24	고속사고 장기황제	이메지니아	12,800엔
3/24	G 아트라스	팩 인 비디오	10,800엔
3/24	슈퍼마권왕 '95	테이치크	9,980엔
3/24	구약 여신전생	아트라스	0,800엔
3/31	슈퍼 포메이션사커'95	휴먼	9,980엔
3/중순	스프린터이야기	바프	12,800엔
3/하순	RPG 슈퍼단테	아스키	9,800엔
3/하순	프레니트챔프 TG3000	켐코	9,500엔
3/예정	배틀 핀볼	반프레스토	8,800엔
3/예정	슈퍼 아메리칸풋볼	쟈레코	9,980엔
3/예정	라프라스의 마왕	빅 동해	9,900엔
3/예정	페리시아	통킨하우스	9,900엔

발매일	게임명	회사명	가 격
★ 3/예정	메탈맥스 리턴즈	데이타 이스트	10,800엔
3/예정	더 모노폴리게임	토미	11,500엔
3/예정	초마법대륙 WOZZ	B.P.S	9,800엔
★ 3/예정	록맨 7 숙명의 대결!	캡콤	9,800엔
3/예정	캡틴 코만도	캡콤	9,800엔
★ 3/예정	드래곤볼 초오공전	반다이	10,800엔
3/예정	미키 매니어	캡콤	9,500엔
3/예정	감벽의 함대	엔젤	10,800엔
4월 발매소프트			
★ 4/1	레이디 스토커	타이토	9,980엔
4/7	나이트메어 버스터즈	일본물산	8,800엔
4/21	마법진 구루구루	에닉스	10,800엔
4/21	진 성각(라 워즈)	유타카	9,980엔
4/28	슈퍼봄버맨 3	허드슨	8,900엔
4/28	J리그 익사이트스테이지	에폭사	9,800엔
4/하순	신SD전국전	패크	9,800엔
4/하순	4인장기	바우	미 정
4/하순	라이트환타지 2	통킨하우스	9,900엔
4/하순	야광충	아테나	10,800엔
4/하순	프린세스 미네르바	빅 동해	9,900엔
4/하순	타로트 미스테리	비지트	8,800엔
4/예정	보 그	나그자트	11,800엔
4/예정	맹호전설'95	엔젤	9,980엔
4/예정	톰과 제리2 톰 VS 제리	알트론	9,900엔
4/예정	크라이시스 배틀	엔젤	10,800엔
4/예정	P 맨	켐코	9,200엔
4/예정	리조이스	야노만	9,900엔
4/예정	택티컬 사커	EA빅터	9,800엔
5월 발매소프트			
5/19	슈퍼 경마 2	아이맥스	11,800엔
5/26	심시티 2000	이메지니아	9,990엔
5/예정	그랜히스토리	반프레스토	11,400엔
5/예정	시뮬레이션 프로야구	헥트	미 정
5/예정	미소녀전사 세라문	엔젤	미 정
5/예정	울트라브로매션	컬처브레인	9,800엔
5/예정	신디케이트	EA빅터	9,800엔
5/예정	트럼프아일랜드	팩 인 비디오	8,900엔
발매 미정 소프트			
★	이 스 5	일본팔콤	9,800엔
★	스타폭스 2	닌텐도	미 정
	화이팅 폴리곤	닌텐도	9,800엔
	스타게이트	어클레임저팬	10,900엔
	의경전설	아스키	9,800엔
	에스팍스	토미	9,500엔
	G.O.D	이메지니아	미 정
	스페이스프론티어	코에이	미 정
	스톤 프로텍터즈	켐코	9,800엔
	알버트 오디세이외전	선소프트	9,980엔
	울티메이트 화이터	반프레스토	9,800엔
★	사운드 환타지	닌텐도	6,800엔
	PGA TOUR '95	EA빅터	9,800엔
	제리보이 2	소니	9,500엔
	로마홍망사	마이크로네트	미 정
	톨킨의 반지이야기	로직	미 정
	마사카리전설.RPG편	통킨하우스	미 정
★	드래곤퀘스트 6	에닉스	미 정
★	택틱스 오거	퀘스트	미 정
	야마토 타게트	동보	미 정
	마천전설	타카라	미 정
★	루인암	반다이	미 정
	브래드 셰드	킹레코드	미 정
★	에메랄드 드래곤	미디어 웍스	미 정
	테마파크	EA 빅터	미 정
★	워 록	어클레임저팬	미 정
미니 컴보이			
3월 발매소프트			
3/3	어나덜 바이블	아트라스	5,500엔
3/3	UNO2 스몰월드	토미	3,800엔

발매일	게임명	회사명	가 격
3/14	마리오의 피크로스	닌텐도	3,900엔
3/17	TV만화 슬램덩크 2	반다이	4,200엔
3/17	알프레드 치킨	선소프트	4,300엔
3/17	슈퍼 봄브리스	B.P.S	4,500엔
3/하순	파치스로키즈	코코너츠저팬	4,500엔
3/하순	원시인 코츠	비아이	4,500엔
3/예정	NFL쿼터백클럽'95	어클레임저팬	3,900엔
3/예정	별의 카비2	닌텐도	3,900엔
3/예정	오니V 추적자	반프레스토	4,800엔
4월 발매소프트			
4/7	SD비룡의 권 외전	컬처브레인	4,700엔
4/21	치키치키천국	J.윙	3,900엔
4/하순	마법진 구루구루	타카라	3,980엔
4/예정	J 리그 LIVE '95	EA빅터	5,980엔
4/예정	푸른 전설의 슛!	반프레스토	3,980엔
발매일 미정 소프트			
	스타게이트	어클레임저팬	3,900엔
	연주보이	나그자드	4,500엔
	줄	인포컴	3,900엔
	스타워즈	마이크로월드	4,200엔
	메트로 패닉	일본물산	미 정
	철도왕 2	데비 소프트	3,500엔
	GB판 고고 아크맨	반프레스토	미 정
	제 2차 슈퍼로보트대전G	반프레스토	미 정

슈퍼 알라딘보이

발매일	게임명	회사명	가 격
3월 발매소프트			
3/3	타마와 친구들	세가	3,800엔
3/17	소닉드리프트 2	세가	3,800엔
3/24	SD건담	반다이	4,800엔
3/24	여신전생외전	세가	5,500엔
3/24	건스타 히어로즈	세가	3,800엔
4월 발매소프트			
★ 4/예정	퀴즈 기어 화이트	세가	3,800엔
4/예정	템포 쥬니어	세가	3,800엔
발매일 미정 소프트			
	스타게이트	어클레임저팬	4,800엔
	몬스터 트랙	어클레임저팬	미 정
CD-알라딘보이			
3월 발매소프트			
3/24	프라이즈 화이터	세가	7,800엔
3/24	더블 스위치	세가	7,800엔
3/31	아랑전설 스페셜	빅터 엔터테인먼트	미 정
3/예정	사무라이스피리츠	빅터 엔터테이먼트	미 정
발매 미정 소프트			
	그랜드 제로 텍사스	세가	미 정
	사도우런	세가	미 정

슈퍼 32X

◇ : 슈퍼 32X의 카트리지 지원 소프트입니다.
◆ : 슈퍼 32X의 CD ROM 지원 소프트입니다.

발매일	게임명	회사명	가 격
2월 발매소프트			
同 2/24	메탈헤드	세가	미 정
2/예정	둠	세가	미 정
3월 발매소프트			
3/예정	스텔라 어설트	세가	미 정
3/예정	템포	세가	미 정
3/예정	마더 베이스	세가	미 정
발매일 미정 소프트			
	스텔라 어설트	세가	미 정

발매일	게임명	회사명	가 격
同	콥스 킬러	어클레임저팬	미 정
同	KIDS ON SITE	어클레임저팬	미 정
同	SLAM CITY	어클레임저팬	미 정
	SUPREME WARRIOR	어클레임저팬	미 정
	삼국지 4	코에이	미 정
	슈퍼 모터 크로스	세가	7,800엔
同	화련 화이트CD	세가	미 정
同	서지컬 스트라이크CD	세가	미 정
同	쉐도우 오브 아틀란티스CD	세가	미 정
	윙 워	세가	미 정
同	미드나이트 레이더스	세가	미 정
	와이어 헤드	세가	미 정
	밸런스 코드	세가	미 정
同★	카오틱스	세가	미 정

PC 엔진

발매일	게임명	회사명	가 격
3월 발매소프트			
3/예정	레니 블라스터	NEC 애비뉴	7,800엔
3/예정	드래곤 나이트	NEC 애비뉴	7,800엔
★ 3/예정	프린세스 메이커 2	NEC홈일렉트로닉스	9,800엔
4월 발매소프트			
4/상순	포메이션사커 '95	휴 먼	9,800엔
발매일 미정 소프트			
	스페이스 환타지존	NEC 애비뉴	4,800엔
	임페리얼 포스	슐드웨이브	7,800엔
	마도물어 1	NEC 애비뉴	미 정
	미사일 화이터	NEC홈일렉트로닉스	미 정
★	바람의 전설 제너두 II	일본 팔콤	미 정
	성야전설	허드슨	미 정
	천외마경 가부끼	허드슨	미 정
★	천외마경 3	허드슨	미 정
	몬스터 메이커	NEC 애비뉴	미 정
	동급생	NEC 애비뉴	미 정
	TV 쇼	라이트 스터프	7,800엔

네오지오

발매일	게임명	회사명	가 격
3월 발매소프트			
3/13	월드 히어로즈	A.D.K	4,800엔
3/17	전국전승 2	S.N.K	5,800엔
3/17	고스트파이로트	S.N.K	5,800엔
3/17	화이어 스프렉스	S.N.K	5,800엔
3/17	킹 오브 더 몬스터즈	S.N.K	5,800엔
3/31	득점왕	S.N.K	5,800엔
★ 3/31	더블드래곤	테크노스 저팬	미 정
3/예정	퀴즈 킹 오브 화이터즈	더 울스	5,800엔
4월 발매소프트			
4/21	로보 아미	S.N.K	5,800엔
4/21	사이버 리프	S.N.K	5,800엔
4/21	베이스볼 스타 프로페셔널	S.N.K	4,800엔
4/중순	월드 히어로즈 2	A.D.K	5,800엔
5월 발매소프트			
5/2	크로스 워드 2	A.D.K	5,800엔
5/21	라이딩 히어로즈	S.N.K	4,800엔
5/예정	격투 발레	비디오 시스템	미 정
6월 발매소프트			
6/예정	소닉 윙스 3	비디오 시스템	미 정
6/예정	킹 오브 아스리트	페이스	미 정
6/예정	펄 스타	에이콤	미 정

신세대 게임챔프

1995. 4

통권 29호

발행 겸 편집인/서인석
편집장/조 신
부편집장/강준완
챔프팀
팀장/송동석, 유병연
우종민, 이원화, 박명열, 김동욱, 손영국, 고윤오
이은실, 김은희, 전부이
객원기자/김종철, 채범천
통신원/정광진(일본), 최영철(미국), 이남미(프랑스)
챔프 기획팀
부팀장/이상엽, 이준역, 최일경
미술팀
팀장/이동백
권상문, 김대연, 양연이
일러스트/임준석
영업팀
팀장/최종연
박만기
관리팀
팀장/강민석
이미자, 성은숙
광고팀
팀장/이성완
우진성, 임재중
발행/(주)제우미디어
우 140-111
서울시 용산구 원효로1가 116-2
지산빌딩 3층
광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4
팩스/702-3215
인쇄/(주)학원 프리테크
제본/대명실업
제판/정문사
사진식자/송지전산
등록일자/1992. 10. 5
등록번호/라-5780
값/4,500원
1년 정기구독료/50,000원

광고, 영업, 정기구독 702-3211/2
미술, 취재 702-3213/4

상품수령시 사전에 전화 연락을 주시고, 아래 약도를 참조해 주세요.



정기구독 신청안내/정기구독? 한번 해보지 뭐

게임챔프는 독자들이 필요로 하는 좋은 부록을 만들어 수시로 『임시보급 특가』로 판매합니다. 때문에 정기구독 기간내에는 매월 4,500원의 일정가격으로 공급 받으면서 푸짐한 혜택도 받으실 수 있는 정기구독을 신청하시는 편이 독자들에게는 훨씬 이득입니다.

■ 정기 구독자에게 드리는 혜택

특전1 :게임챔프에서 향후 1년내 발간되는 단행본들 (드래곤볼ZⅢ, RPG환상사전, 네모네모로직1,2권, 성검전설2 공략집, 드래곤볼Z 외전 공략집, 웃는닌텐도 달리는세가, 슈퍼동키콩컨트리, 게임코믹 아랑전설, 나도 게임을 만들고 싶어, 폭소 스화2 코믹단행몰)중 원하는 책1부 무료 증정

특전2 :정기구독자에게는 향후 게임챔프에서 발간되는 모든 단행본 구입시 20%할인

특전3 :게임챔프에서 주최하는 각종 행사 참가자격 자동 부여

특전4 :정기구독 기간내에는 책값 및 임시특가시에도 동일가격에 공급

■ 정기구독 신청방법

• 은행 온라인을 이용한 경우
은행 온라인을 이용 1년 정기구독료 W50,000을 무통장 입금증을 사용, 입금시키신 후 본사에 전화를 주십시요. 온라인 번호는 다음과 같습니다.

입금은행	구좌번호(온라인)	예금주
신탁은행	22108-2677906	(주)제우미디어
제일은행	325-20-262008	(주)제우미디어
국민은행	822-01-0154-610	(주)제우미디어
농 협	033-01-168077	(주)제우미디어
외환은행	105-22-00360-9	(주)제우미디어

■ 천리안내에 「게임챔프 전자잡지」를 보셨습니까?

국내에서 가장 빠른 게임정보가 수시로 입력됩니다.
모뎀을 가진 PC사용자들은 이 혜택을 누릴 수 있습니다.
천리안에 접속후 GO CHAMP를 치십시요. 국내 최초의 온라인 전자잡지가 귀하의 눈앞에 펼쳐집니다.
모뎀을 가지지 못한 독자는 700-7400 음성서비스를 이용해 주십시요.

■ 통신판매 안내

게임챔프는 지방 또는 특정지역에 계신분들이 저희 단행본 등의 구입을 원할 경우 우체국 또는 은행의 온라인을 이용, 책값을 입금하시면 입금 확인후 개별 우송해 드리고 있습니다. 많은 이용 바랍니다.

■ 전국 총판점

게임챔프를 서점에서 구입할 수 있는 정확한 날짜와 이번호 부록의 개수 등을 알고 싶을 때는 자신이 살고 있는 지역의 총판점으로 전화를 주십시요. 집 근처 서점과 부록의 개수 등을 알려 드립니다.

서울지역		안산문일서적	0345-82-2572	진주샘터	0591-55-3991
강남영동사	554-3784	안양성심사	0343-85-2984	충무동아일보	0557-43-5785
강동도서	471-2044	의정부회룡도서	0351-876-6304	충북지역	
강서중앙	644-3230	평택경기문고	0333-656-5001	제천경북	0443-2-816
구로대명사	802-7199	부산지역		청주샘터서적	0431-55-0264
도봉샘터사	983-3900	부산지성사	051-466-6286	충주문학사	0441-847-2819
동대문지산	245-3686	부산(남구)조선	051-756-2727	충남지역	
명언사	713-2177	부산(북구)화목	051-866-0850	논산보문서점	0461-2-2793
서초동아	534-4280	부산(서구)진흥	051-466-9386	대전청림사	042-632-6799
송파강화사	416-5101	부산현대사	051-467-8011	천안화성서적	0417-551-3073
수송사	272-0803	경북지역		강원지역	
성동신진	466-3395	경주동화서적	0561-772-4108	강릉영동서적	0371-645-3361
신진컴퓨터서적	714-7942	구미청운서점	0546-461-7824	삼척영동사	0397-72-4959
광명 광명사	809-4594	김천꽃동산	0547-434-5897	속초동아	0392-32-1555
영등포광신사	688-2614	대구(동구)영남도서	053-423-9193	원주남부서적	0371-761-1311
관악영우사	816-1788	대구(서구)해문도서	053-421-8958	춘천경복서점	0361-241-2015
서대문샘터	337-7836	상주제일	0582-535-2377	전남지역	
종로한일	737-3491	안동종로	0571-53-7575	광주(서구)호남	062-227-3436
경기지역		영주대한	0572-32-8597	순천일광서점	0661-52-4414
인천영풍사	032-884-0801	점촌동명	0581-555-4672	여수대양서적	0662-62-2111
인천중앙도서	032-527-9350	포항예지서점	0562-73-4870	전북, 제주지역	
부천하나	032-663-6467	경남지역		이리대룡서적	0653-52-3334
성남한성도서	0342-706-0234	마산태영사	0551-3-5139	전주세림	0652-82-9884
수원대교서적	0331-253-6350	울산중앙	0522-73-7220	제주광장서점	064-33-7030
대일총판	0344-977-4428				

※게임챔프 과월호 및 제우미디어 발행 모든 단행본 구입은 용산터미널상가내 신진컴퓨터서적 전화:714-7942



LG전자
멀티미디어시대의 하이미디어게임-LG 3DO 얼라이브
Play the Future Today
16비트 게임과는 차원이 다른 32비트 게임
보는순간 빨려든다!
실감 3DO 쓰리디오
영화를 보는듯한 실감영상
영화의 한장면같은 실사와 3차원 CG가 결합된 충격영상! 16비트 게임보다 50배나 빠른 초고속으로 동작이 매끄럽고 다이나믹합니다.
스테레오 CD의 리얼 사운드
오디오전용 CD와 똑같은 음질의 배경음악과 특수음향효과! 마치 게임속에 빠진듯한 착각을 불러 일으킵니다.
3DO 한대로 안되는게 없어요!
3DO 한대면 3DO 타이틀은 물론, 음악CD, CD-G, 포토CD와 비디오CD까지 완벽하게 재생하는 멀티미디어기기입니다. (비디오CD는 별도 카트리지 필요)
3DO소프트
비디오CD
음악CD
CD-G
포토CD
※Control Pad가 최대 6개까지 연결가능합니다.
■GDO-101
•₩396,000
열림/닫힘
탐색
GoldStar
3DO INTERACTIVE MULTIPLAYER
조정기
아찔하고 짜릿한 3DO 타이틀 갤러리
■피파 축구
■지구공습 2019
■슈퍼스트리트 파이터 2터보
■와일드 레이스
■버닝 솔저
■스타 블레이드
GoldStar 3DO
얼라이브
GoldStar
■LG전자 대리점 및 유명백화점에서 구입할 수 있습니다 ■제품상담안내: •3DO내수영업실 787-4060 •하이미디어팀 728-3421
■LG 3DO전문점: •(주)씨에코 715-3131, 704-3515 •(주)멀티테크 703-9346, 703-4658 •3DO프라자 747-4533